TESTE: ESCOLHA O MELHOR CONTROLE

VideoGame

ARCADE
MORTAL KOMBAT, MAIS PORRADAS QUE STREET FIGHTER II

DOSE DUPLA
MICKEY
PARA MEGA E SUPER NINTENDO

APENAS Cr$ 22.900,00

SIGLA EDITORA

AGORA PARA SUPER NES ESTRATÉGIA COMPLETA
DRAGON'S LAIR

HARVEY PRESENTS
THE IMMORTAL
DICAS PARA ARREPIAR ESTE MEGA APAVORANTE

EDIÇÃO DE 2 ANOS ANIVERSÁRIO

NINTENDO
LUTE COM O CAPITÃO AMÉRICA
GAME BOY
DETONE EM PRINCE OF PERSIA
MASTER
TERMINE CYBORG HUNTER

Road Runner's
Death Valley Rally
BIP BIIIP!
COMO FERRAR O LOBOBÃO

ANO 2 - Nº 21

VALEU!

Parabéns. **VIDEOGAME** *faz 2 anos. E nossa equipe quer agradecer e comemorar com os milhares de leitores que nesses dois anos participaram com a gente dessa ótima experiência. E os leitores participaram (e continuam participando) muito. São centenas de cartas que chegam dando dicas, sugestões, recordes de jogos quebrados, propostas dos mais variados negócios em ''rolos e trocas''... E desde o início a idéia era essa mesma: fazer uma revista na qual o leitor é a parte mais importante. Por isso, não deixe de responder a pesquisa encartada nessa* **VIDEOGAME.** *Ela vai nos ajudar a conhecê-lo mais e fazer uma revista melhor ainda. Com certeza, são os leitores que nos motivam e orientam para podermos continuar fazendo o que mais gostamos: jogar videogame e revelar os melhores games, dicas, estratégias e lançamentos de tudo que acontece no Brasil e no Exterior. Como você também gosta.*

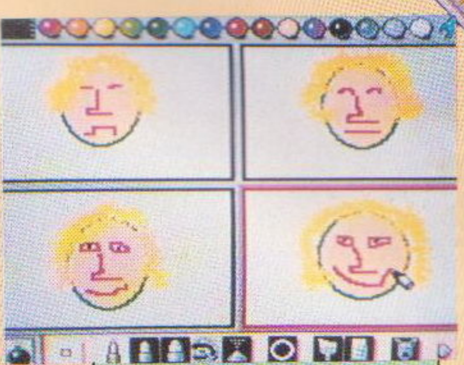
Roberto Araújo

2 anos

CAPA: Criação Paulo Affonso Soares

Mario Paint: SNES vira computador gráfico





O novo cartucho vem acompanhado de um mouse e pode criar e animar desenhos na tela.

Quem tem um console Super Nintendo ou Super Famicom agora pode também desenhar na tela da TV. É que chegou o cartucho Mario Paint, desenvolvido pela Nintendo, que transforma o seu console em um verdadeiro computador gráfico. A novidade é que o cartucho vem acompanhado de um **mouse**, que é um tipo de controle que, ao ser deslizado por uma superfície plana, movimenta um cursor pela tela, podendo criar desenhos ou escolher opções. O **mouse** (rato, em inglês), tem esse nome exatamente por se parecer com um ratinho, e facilita bastante as operações de desenhar na tela.

DESENHO

É fácil desenhar com o Mario Paint. Basta escolher uma ferramenta na parte inferior da tela e uma cor na parte superior. Você faz isso clicando o **mouse** no ícone (símbolo) que representa a ferramenta que você quer usar e na bolinha que contém a cor desejada. Aí é só sair desenhando. Estão à disposição 15 cores e ferramentas como lápis, em três espessuras de traço, borracha, pincel, que cobre com a cor escolhida uma área fechada por um traço, e até **spray**, para que você possa fazer pixações na tela.

Há ainda a ferramenta com a carinha do Mario, que coloca na tela uma série de desenhos prontos — desde o próprio Mario até casinhas, carrinhos, caminhões e tudo o mais.



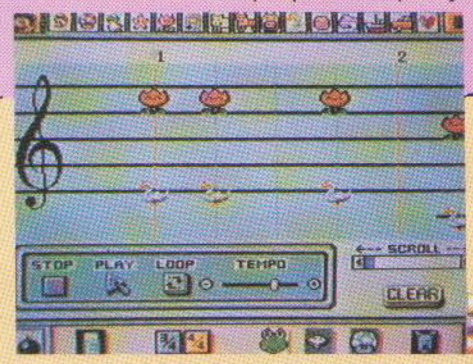
FOTOS: NORBERTO MARQUES

ANIMAÇÃO

Escolhendo-se a ferramenta de animação — o ícone da menininha pulando corda — é possível criar desenhos que vão se movimentar sobre um desenho criado para servir de fundo (**background**). Primeiro, é preciso escolher a quantidade de mudanças de posição que você quer para o seu desenho. — são quatro, seis ou nove mudanças possíveis. Aí, é só desenhar, em cada janela, cada posição que o seu desenho vai assumir. Por exemplo, é possível fazer um pássaro e ir deslocando a sua asa, criando o movimento de vôo. Estando pronto o seu desenho, escolha a opção **path** (caminho). Aí, você pode traçar o caminho da sua animação sobre o desenho de fundo.

MÚSICA

Ainda é possível compor músicas, que vão rolar junto com a sua animação. Para isso, é só escolher um compasso — 3/4 é um compasso de três tempos e 4/4 um compasso de quatro tempos — e ir colocando no pentagrama as figuras que aparecem nos jogos do Mario. Cada uma delas representa um som diferente, e dependendo da altura no pentagrama você consegue uma nota diferente. Existem três músicas na memória que servem como exemplo para você construir a sua própria composição.





MOSCAS

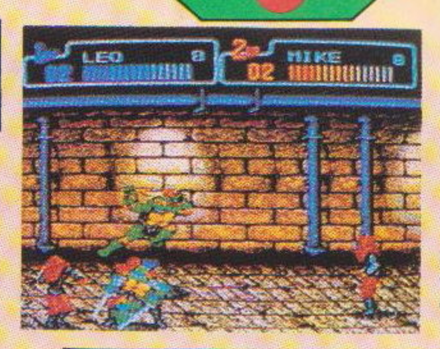
E, se depois de tanto trabalho para criar seu próprio desenho animado você estiver cansado, fique tranqüilo: há uma opção especial que põe na tela um jogo bem divertido: você deve percorrer a tela com o **mouse**, movimentando uma daquelas redinhas de matar moscas, atrás destes incômodos insetos, clicando o botão na hora exata de detonar com eles. Quanto mais moscas você conseguir detonar, melhor o seu desempenho.

BITS

Tartarugas também no Mega

As Tartarugas Ninja estão chegando no Mega Drive. Esta é a boa notícia para os "turtlesmaníacos" que viviam chateados porque os games com as tartarugas devoradoras de pizza só estavam disponíveis em **arcades**, computadores e games da linha Nintendo. O novo game, Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist, deve ser lançado ainda para o Natal de 1992, pela Konami.

Para variar, as Tartarugas continuam às voltas com Destruidor, o grande inimigo de todos os episódios e games. Desta vez ele se apoderou da mística pedra **Hyperstone**, capaz de lhe dar poderes para destruir toda a cidade de Nova York. Cinco fases com três estágios cada é o tempo que as tartarugas têm para acabar com a graça do vilão.





FOTOS: DIVULGAÇÃO

O game já está quase pronto, com visual bem legal. E ainda é possível jogar de dois.

Nintendo no Brasil

Através da Estrela e da Gradiente, a Nintendo prepara sua chegada ao País.

A Nintendo parece mesmo pronta para entrar no Brasil. A notícia foi dada pelo empresário Mário Adler, presidente da indústria de brinquedos Estrela, que deve iniciar, ainda no primeiro semestre de 1993, a produção no Brasil dos videogames mais vendidos no mundo. Para isso, a Estrela associou-se à Gradiente, que deve entrar com a experiência tecnológica em equipamentos eletrônicos. Os videogames serão produzidos na Zona Franca de Manaus e terão também alguns componentes importados.

Há pelo menos um ano se tem notícias da chegada da Nintendo no Brasil. Primeiro foi através da própria Gradiente. Em seguida, a Sharp também tentou, mas não conseguiu nenhum acordo com a C. Itoh, a representante da marca Nintendo no Brasil. E, nada feito, a C. Itoh perdeu a representação e agora a negociação — já na reta final — está sendo feita diretamente com a Nintendo.

SUPER PROMOÇÃO

SUPER NES   MEGA DRIVE   NINTENDO

DESPACHAMOS QUALQUER QUANTIDADE PARA TODO O BRASIL — VIA SEDEX



CONSULTE PREÇOS PARA CONSOLES E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS.
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS.

MEGA DRIVE

BARCELONA 92	US$ 22,00	STREET OF RANGE	US$ 19,00
BULLS X LAKERS	27,00	S.MONACO GP	18,00
CASTLE OF ILLUSION	18,00	SENNA'S GP	33,00
CHUCK ROCK	34,00	SIMPSONS	28,00
DESERT STRIKE	28,00	S.VOLLEY BALL	20,00
DEVIL CRASH	18,00	SPIDERMAN	20,00
DAVID ROBINSON'S	22,00	SPLATTER HOUSE	33,00
EARNEST EVANS	25,00	TURBO OUT RUN	25,00
EL VIENTO	20,50	TAZMANIA	24,00
FIGHTING MASTER	19,00	THE DUEL	50,00
F-22	28,00	TERMINATOR	40,00
F-1 HERO	27,00	THE IMORTAL	40,00
COLDEN AXE II	19,00	THE REVENGE OF SHINOBI	18,00
JOE MONTANA	32,00	WORLD CUP 92	19,00
KABUKI	18,00	ALLIEN III	33,00
KID CHAMELEON	27,00	MICKMACK GLOBAL GLADIATORS	40,00
KRUSTY'S FUNHOUSE	30,00	GREEN DOG	37,00
LAKERS X CELTICS	20,00	PREDATOR	45,00
NHL HOOKEY	24,00	WORLD TROPNY SOCCER	33,00
PIT FIGHTER	18,00	TENNIS JENNIFER CAPRIATTI	33,00
QUACK SHOT	18,00	SUPER MAN	40,00
ROAD RASH	23,00	SONIC II	50,00
ROLLING THUNDER II	22,00	SIDE POCKET	45,00
SONIC	18,00		

SUPER NES

ADVENTURE ISLAND	US$ 72,00	TURTLES IV	US$ 85,00
CASTLEVANIA IV	73,00	ULTRAMAN	65,00
FINAL FIGHT	69,00	UN. SQUADRON	69,00
F-ZERO	71,00	PRINCE DE PERSIA	80,00
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,00	HOOK (CAPITÃO GANCHO)	85,00
RPM RACING	68,00	BART NIGHTMARE	85,00
SMASH TV	71,00	S.SOCCER CHANP	75,00
SUPER SOCCER	62,00	X-MAN	85,00
S. GHOWISH GHOSTS	68,00	S.STAR WARS	85,00
S. CONTRA III	68,00	KING OF THE MONSTER	79,00
S.R. TYPE	65,00	DESERT STRIKE	80,00
S. BATTLETANK	72,00	DRAGONS LAIR	70,00
STREET FIGHTER II	95,00	JAMES BOND JR.	70,00
TOP GEAR	69,00	THE MAGIC WORLD OF DISNEY	85,00

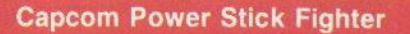
NINTENDO

BARBIE	US$ 25,00	THE FLINTSTONES	23,00
BATMAN II	24,00	TINY TOON	25,00
BATLETOADS	20,00	TOM E JERRY	23,00
CAPITÃO AMÉRICA	24,00	YO NOID	22,00
FAMILIA ADDAMS	25,00	S. CONTRA	22,00
HOOK (CAPITÃO GANCHO)	23,00	SIMPSONS II	25,00
MARIO III	22,00	DOUBLE DRAGON III	24,00
MEGA MAN IV	25,00	ROBIN HOOD	24,00
NINJA GAIDEN III	22,00	PEQUENA SEREIA	25,00
TARTARUGA NINJA III	25,00	STREET FIGHTER II	33,00
TERMINATOR II	27.00		

SUPERCONTROLES

Testamos quatro modelos para SNES

Na onda do sucesso do game Street Fighter II, para o Super Nintendo, a Capcom, produtora do jogo, não perdeu tempo e lançou, rapidinho, um supercontrole, desenhado exclusivamente para melhorar o desempenho dos jogadores neste game. É o **Capcom Power Stick Fighter**, um controle tipo **arcade** com vários recursos, e que dispõe os botões da mesma maneira que na máquina Street Fighter II. Mas há outros controles sofisticados para o Super NES no mercado, que apresentam soluções diferentes para a disposição dos botões e recursos como turbo e câmera lenta. **VIDEOGAME** analisou cada um destes controles para você, e mostra agora suas principais características e a opinião dos pilotos. Confira!



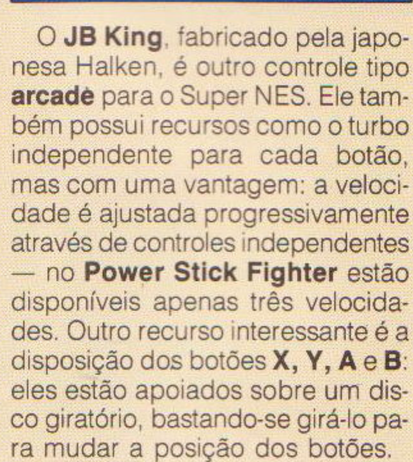
Capcom Power Stick Fighter

Este controle, lançado há pouco tempo, tem como principal característica a disposição dos botões, que é igual à disposição no **arcade** Street Fighter II. Isso facilita e muito o acionamento dos botões **L** e **R**, que no controle original do Super NES ficam "escondidos" na parte anterior (frente) do controle. Estes botões são fundamentais para se jogar Street Fighter II. Além disso, a posição dos botões e o tamanho facilitam o acionamento com três dedos da mão direita.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Mas não é só. O direcional é composto por uma alavanca de bom tamanho, e bastante sensível. Ele pode ser programado para oito ou apenas quatro direções — nos jogos de corrida, por exemplo, não são usadas as diagonais, e esse ajuste facilita bastante as jogadas. Você pode escolher ainda entre três velocidades de turbo e programá-lo nos botões que quiser, ou ainda entre três velocidades de câmera lenta. Outro recurso interessante é o controle remoto sem fio. Assim, fica fácil para o jogador escolher a posição ideal na frente da TV. Em importadoras de São Paulo, o **Capcom Power Stick Fighter** estava custando, em novembro, US$ 140,00.



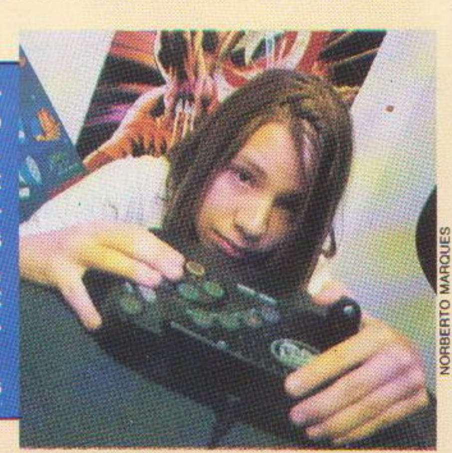
JB King

O **JB King**, fabricado pela japonesa Halken, é outro controle tipo **arcade** para o Super NES. Ele também possui recursos como o turbo independente para cada botão, mas com uma vantagem: a velocidade é ajustada progressivamente através de controles independentes — no **Power Stick Fighter** estão disponíveis apenas três velocidades. Outro recurso interessante é a disposição dos botões **X, Y, A** e **B**: eles estão apoiados sobre um disco giratório, bastando-se girá-lo para mudar a posição dos botões.

A principal desvantagem em relação ao **Power Stick Fighter** é a posição dos botões **L** e **R**. Eles são dispostos nos cantos superiores do controle, para serem acionados com os dedinhos da mão esquerda e direita. Embora de fácil acesso, no controle da Capcom é mais fácil e rápido usá-los. O **JB King** também possui o recurso de câmera lenta e pode ser comprado por US$ 110,00.

"Para mim, o Power Stick Fighter **é o** the best. **Ele é bem mais leve que o** JB King **e os botões ficam embaixo dos dedos, facilitando muito principalmente para jogar Street Fighter II. O** JB King **tem mais velocidade no turbo, mas isso não chega a ser uma vantagem. O direcional é um pouco duro. O** Ascii Pad **tem a vantagem de ser idêntico ao controle original, e não é preciso se acostumar com ele. Não gostei mesmo foi do** Super L 5. **É quase impossível jogar Street Fighter II, por exemplo. Mas, para RPGs ele pode ser legal, pois dá para jogar com uma mão só, deixando a outra livre para o hint book (livro de dicas) ou até mesmo para um refrigerante!"**

Eduardo Bourdot Fidélis

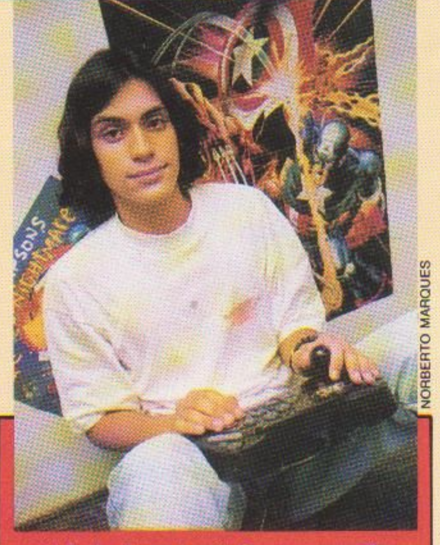


NORBERTO MARQUES



Ascii Pad

O controle **Ascii Pad**, fabricado pela Asciiware, tem exatamente a mesma disposição de botões do controle original do Super NES, mas com uma vantagem: ele tem turbo independente para cada botão — com apenas uma velocidade — e também o recurso **auto fire**: com apenas um toque no botão uma rápida seqüência de tiros é disparada. A principal vantagem deste controle é a simplicidade: ele é um controle de mão com o direcional em cruz, ideal para quem gosta do controle original, mas deseja os recursos de turbo. O preço também convida: em novembro, ele custava US$ 35,00.



NORBERTO MARQUES



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Ascii Stick Super L5

Também fabricado pela **Asciiware**, este controle chama a atenção pelo formato: pequeno e arredondado, possui o direcional e os botões **L** e **R** na parte de cima, enquanto que os outros quatro botões ficam embaixo. Está disponível um turbo para os botões **L** e **R** e turbo independente para os demais botões. Entretanto, esta disposição não é ideal: os botões são de difícil acionamento, e jogar games rápidos certamente será complicado. O **Super L 5** estava custando, em novembro, cerca de US$ 35,00.

"Achei o Ascii Pad **o melhor controle. Ele tem a grande vantagem de ser quase idêntico ao controle original, e o turbo é bastante eficiente, apesar de não ter velocidade programável — o que, aliás, é uma grande frescura. Não gostei do direcional do** Power Stick Fighter**, ele acaba cansando a mão. E vale o mesmo para o** JB King**, que além de tudo ainda é bem pesado. O** Super L 5 **é o pior deles: não serve para nada. Nem para jogar RPG, como diz o Eduardo."**

Toni Cavalheiro

NORBERTO MARQUES





PAUSE

O tubo da televisão estraga se eu der pause num jogo e desligar a televisão?

Daniel G. de Oliveira
Guarulhos, SP.

Não, Daniel. O tubo da TV pode eventualmente ficar marcado se uma imagem parada ficar na tela por muito tempo. No momento em que você desliga a TV, não há mais imagem, portanto, não há também o que possa estragar o tubo. Satisfeito?

MELHOR

Qual console de videogame é melhor: Mega Drive ou Super Nintendo?

Hélio Azem Filho
São Paulo, SP

Qual é o melhor console de videogame e por quê?

Pablo José B. de Toledo
Campinas, SP.

Taí uma pergunda difícil de ser respondida. Mas vamos tentar. Além dos recursos oferecidos pelo console, também devem ser analisados os jogos à disposição. Isso porque não adianta nada um console ser superpoderoso se não houver jogos que aproveitem todo o potencial à disposição. E, nesse momento, o console que possui mais recursos, aliado a jogos que podem aproveitar todos esses recursos, é mesmo o Super Nintendo. Isso porque ele é mais novo que os outros concorrentes, como Mega Drive, TurboGrafx-16 e Neo Geo, sendo portanto mais sofisticado. Entretanto, muitas mudanças podem ocorrer quando os jogos em CD chegarem com tudo ao mercado. De qualquer maneira, tanto o Mega Drive quanto o Super Nintendo são consoles de 16 bits que podem oferecer muitos recursos e jogos bastante emocionantes para seus jogadores.

MEGA-CD

Adoro a revista **VIDEOGAME** e gostaria de saber quando a Tec Toy pretende lançar o CD-ROM para Mega Drive. O aparelho será compatível com o CD-ROM do Genesis? E como ele vai se chamar?

Félix R.E. Quintana
Carapicuiba, SP.

A data prevista, Félix, é a mesma do lançamento do Sega-CD nos Estados Unidos, que foi adiada de novembro deste ano para o início de 1993, sem data exata por enquanto. O Mega-CD — que deverá ser o nome do CD-ROM da Tec Toy para o nosso Mega Drive — será totalmente compatível com o Sega-CD para o Genesis americano. Fique de olho, pois ele não será compatível com os jogos desenvolvidos para o Mega-CD japonês, já lançado. OK?

STREET FIGHTER

Existe Street Fighter II para Neo Geo? Se existe, por que **VIDEOGAME** nunca mostrou?

Stuart Marques da Silva
Guarulhos, SP.

Não existe. Para o Neo Geo está à disposição o game Fatal Fury, bastante parecido em conceito com o Street Fighter II, mas não é o mesmo jogo. Por enquanto, só mesmo a versão arcade **e a versão para o Super Nintendo. Mesmo a versão para o Nintendinho que está rolando por aí é uma versão não autorizada pela Capcom, que detém os direitos do jogo e dos personagens. Pode ser que, para o futuro, a Capcom resolva fazer versões para outros sistemas, inclusive o Neo Geo. Mas, por enquanto, tudo não passa de especulação. Uma pena!**



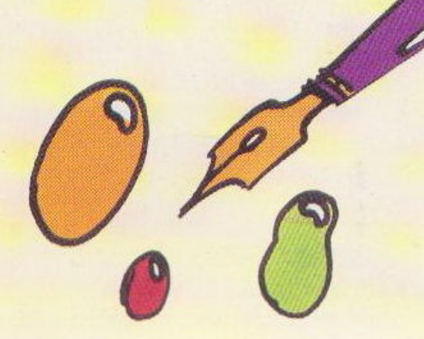
ARQUIVO

CASTLEVANIA

Estou tendo muita dificuldade para encontrar o cartucho Castlevania III nas lojas de Mauá. Eles dizem que este game não está mais sendo fabricado. Existe alguma loja em São Paulo onde eu possa encontrá-lo? Gostaria de saber também se o cartucho Castlevania IV já foi lançado.

Rubens Marclin Jr.
Mauá, SP

O game continua sendo fabricado sim, Rubens. Castlevania III é a última versão produzida deste game para o console Nintendo. Tente encontrá-lo em uma destas lojas: Chamonix, fone (011) 61-0355 e LKC, fone (011) 954-9418. O game Castlevania IV foi lançado, mas para o console Super Nintendo, de 16 bits, e não é compatível com o Nintendo de 8 bits. Certo? ▶



MASTER AMERICANO

Quando viajei aos Estados Unidos, em Setembro do ano passado, comprei um Master System 2 (modelo americano) e a Tec Toy não garantia sua assistência técnica. Agora, quase um ano depois, a Tec Toy lançou o Master System III Compact, igualzinho ao meu americano, e continua não garantindo a assistência técnica do console. Por que e como eu posso fazer para conseguir esta assistência?

Bianca Moreira Campello
Recife, PE.

A Tec Toy não é obrigada a dar garantia para um equipamento que não é de sua fabricação, Bianca, principalmente em se tratando de um console de videogame importado. No seu caso, será necessário procurar uma loja de assistência técnica que trabalhe com esse modelo e pagar por um eventual conserto.

COMPATIBILIDADE

Nos videogames que usam cartuchos, a incompatibilidade entre eles é determinada pelo formato da placa, pelo formato exterior do cartucho e pelas travas nos consoles. Gostaria de saber como será determinada a incompatibilidade nos games em CD.

Luciano Vieira Alves
Taguatinga, DF

A principal incompatibilidade, Luciano, é a incompatibilidade eletrônica. Isso porque as mecânicas do tipo placas diferentes e formato dos cartuchos podem ser simplesmente resolvidas com um adaptador, seja ele autorizado ou não. Mas as travas podem ser programadas nos jogos — em CDs ou cartuchos. E é exatamente o que vai acontecer não só com os games em CDs, mas já vem acontecendo com os games em cartuchos para o Mega Drive, por exemplo. O cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II fabricado no Japão pode reconhecer um Mega Drive brasileiro ou americano através de rotinas de programação, e exibe, quando tenta-se rodar o jogo em um desses consoles, a mensagem "para uso exclusivo no Mega Drive japonês". O mesmo acontece com a versão brasileira desse cartucho, que não roda no console japonês. E o mesmo vai acontecer com os programas em CDs. Só que, desta vez, vai ser difícil destravar, uma vez que será necessário alterar os programas dos jogos. No caso dos CDs, isso é impossível.

GAME GEAR

Quais são os acessórios para o Game Gear já disponíveis no Brasil? E é verdade que existe um adaptador para que os cartuchos de Master System sejam usados no portátil da Sega?

Daniel Rodrigues da Silva
Rio de Janeiro, RJ

Vamos lá, Daniel: estão disponíveis o TV Tuner, que transforma o Game Gear em um aparelho de TV VHF e UHF; o cabo de jogo múltiplo, que serve para que sejam ligados até 8 Game Gear simultaneamente (os jogos que permitem este acessório vêm com uma indicação na caixinha); o cabo para ligar o console no acendedor de cigarros do automóvel; e também a fonte de alimentação para corrente alternada de 110 volts (que você pode ligar na tomada comum). Todos esses acessórios são fabricados no Brasil pela Tec Toy. Já existe um adaptador para cartuchos de Master rodarem no Game Gear, mas ele é importado. Pode ser encontrado em importadoras e lojas especializadas em games.

STREET FIGHTER

No Street Fighter II para Super Nintendo, o nome do lutador russo é Zangief ou Zanglief?

Samir Nehme
Campo Grande, RJ.

Anote aí, Samir: o nome correto é Zangief, Falou?

COMPUTADORES

Gostaria de saber se os jogos de computadores PC são melhores do que os jogos de videogames de 16 bits — mesmo os jogos em CDs. Isso porque eles parecem mais bonitos na revista.

Ricardo Nunes Sampaio
Belo Horizonte, MG

Depende de gosto, Ricardo. Claro, os jogos para computadores PC são jogos também em alta definição — podem ter até o dobro da definição gráfica de um Super Nintendo, por exemplo, dependendo do tipo de monitor que utilizem. Eles também possuem som sofisticadíssimo, desde que se use no computador uma placa de som — estarão disponíveis até 32 canais. O processamento dos computadores também é mais rápido do que qualquer videogame e os computadores PC AT 386 podem ainda trabalhar em 32 bits — se os jogos forem programados em 32 bits. Mas sempre voltamos àquela velha história: um jogo pode ser excelente mesmo em baixa definição gráfica, valendo, portanto, o gosto do jogador.

MICKEY NO SUPER NES

Gostaria de Saber se o jogo do Mickey vai ser mesmo lançado para o Super NES, ou se é apenas mais uma mentira.

Jefferson Rodrigues
São Paulo, SP

Vai sim, Jefferson. E, nesta mesma VIDEOGAME **você já pode ficar sabendo como vai ser o "Magical Quest - starring Mickey Mouse", a primeira aparição do rato mais famoso do mundo nos consoles Super Nintendo e Super Famicom. O game está demais! Confira na seção Super NES!**


ARQUIVO

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

GAME CLUB WORLD

O Game Club World é um clube especializado em videogames de 3.ª e 4.ª gerações e ainda IBM-PC. Os sócios podem receber um jornal com dicas (Cr$ 500,00) e carteirinha (Cr$ 3 mil). O clube também promove campeonatos. Rua da Independência, 10, apto. 103, Ed. Luciano, Salvador (BA) - CEP: 40000-000.

COMANDERS CLUB

Quem é ligado em Mega Drive, Super Nintendo, MSX ou PC pode se associar ao Comanders Club. Os sócios recebem carteirinha de sócio e um jornal bimestral. Rua Carlindo Valeiriane, 320, Centro. Porto Ferreira (SP) - CEP: 13660

STREETS OF GAMES

O Streets of Games dá dicas para os sistemas Nintendo, Master System e Game Gear. Também oferece um jornal mensal com dicas de jogos e os últimos lançamentos. Rua Almirante Gonçalves, 141-404, Porto Alegre (RS) - CEP : 90160-040. Anote o nome do clube no envelope.

CLUBE DOS FERAS

Este clube é para os fãs do sistema Nintendo. Para se tornar sócio, basta mandar uma carta com seu nome e endereço e, para receber a carteirinha, uma foto 3x4 e Cr$ 2,5 mil. Av. Florença, 30, apto. 1404, Ed. Marcelo, Pq. Julio Secar, Salvador (BA) - CEP: 41850.

ESPECIAL GAME CLUB

Dicas para o sistema Nintendo, com um jornal que publica os games favoritos dos associados, classificados, e muitas dicas dos jogos. Para ficar sócio mande uma foto 3X4 e seus dados. A taxa de inscrição é de Cr$ 1 mil, e a carteirinha é Cr$ 3 mil. Rua Cassiano dos Santos, 35, São Paulo (SP) - CEP: 04827.

GAME BOY

Um clube especializado em Game Boy, com jornal bimestral que publicará fotos de recordes, dicas e lançamentos de cartuchos e acessórios (Cr$ 2 mil). Para ficar sócio é só mandar duas fotos 3x4. Pça. Fernandes Pacheco, 23, Santos, SP- CEP: 11060.

pergunte aos feras

Bart vs the Space Mutants (Nintendo)

Me ajudem! Como faço para encontrar, na quarta fase, a plataforma que dá acesso à cabeça do dinossauro?

Dalton dos Santos
São Paulo, SP

Como faço para pular na cabeça do dinossauro na fase 4? Existe o jogo Double Dragon 4 para Nintendo 8 bits?

Leandro Rocha Tavares
Fortaleza, CE

Esta plataforma não é tão fácil de ser encontrada, já que ela é invisível. Chegue bem perto da beira do abismo e salte para cima. Desta plataforma, com o superpulo dá para atingir a cabeça do dinossauro. Fazendo isso três vezes ele estará derrotado! Ainda não existe o Double Dragon 4 para o NES.

Mickey Mouse: Castle of Illusion (Mega Drive)

Como faço para acabar com o gigante? Essa é a última fase?

Cláudia David Moledo
Rio de Janeiro, RJ

Enquanto ele estiver pulando, fuja dele passando por baixo. Ele vai parar e fazer cara de mau. É a hora de pular e acertar a cabeça dele. Com um pouco de treino você consegue. Infelizmente, esta não é a última fase, ainda será preciso derrotar Mizrabel, a bruxa inimiga. Mas já está perto!

Como faço na quinta fase para passar de um lago rosa?

Carolina Colasanti
Rio de Janeiro, RJ

Esse "lago rosa" é na verdade uma gelatina. Para passar pela sobremesa pule sem parar desviando de seus inimigos. Se parar de pular Mickey acaba afundando. Dedo rápido no botão de pulo é o segredo.

Sonic the Hedgehog (Master System)

Como se destrói o terceiro inimigo do terceiro estágio?

Bismarck Passos de Carvalho
Angelim, PE

Pule sobre as bombas procurando atingi-lo sempre que possível. Cuidado para não cair do patamar e boa sorte!

Ayrton Senna's Super Monaco GP II (Mega Drive)

Como faço para gravar o jogo? E por que começo o jogo com a equipe **SERGA** se vocês disseram que começa com a **MINARAE**?

Carlos Eduardo B. de Almeida
São Paulo, SP

Você tem razão!! Você começa mesmo com a equipe SERGA. **Nosso piloto pede desculpas. Para gravar as pistas já percorridas entre na opção 6 e o jogo será gravado automaticamente. Você poderá continuar da pista em que parou, mesmo tendo desligado o controle. Você pode gravar até cinco jogadas diferentes, suas ou de outros jogadores. Resolvido?**

Battletoads (Nintendo)

Eu queria saber como faço para aparecer um password, conforme li na edição nº 16 ?

Euclides Davanzo Junior
Itu, SP

Euclides, se você observar bem a "Dica do Leitor" Flávio Morato Galvão desta edição, notará que só é possível aparecer password neste jogo se você estiver usando o acessório GAME GENIE. **Sacou?**

Phantasy Star III (Mega Drive)

Já estou com Rhis, Mieu, Lyle, Lena e Wren e ainda não consegui achar Maya. Como chego até ela ? Por favor, ajudem-me!!

Arthur Tofani
São Paulo, SP

Calma, Arthur, não se desespere! Em uma das cidades há várias fontes, certo? Então, entrando na segunda fonte você encontrará um labirinto onde está o dragão que raptou Maya. Daí pra frente é com você. Boa sorte!!

Street Fighter II (Super Nintendo)

Tenho uma dúvida. O que a **CHUN-LI** fala quando dá a giratória?

Romeu Guilherme R. Neto
São Paulo, SP

Ela diz: SPIN BODY KICK, **que traduzindo do inglês significa exatamente o que ela está fazendo, ou seja, chute com giratória do corpo. Boa luta!**

The Legend of Zelda III (Super Nintendo)

Não sei como passar para o castelo 6 do segundo mundo. Existe algum jeito?

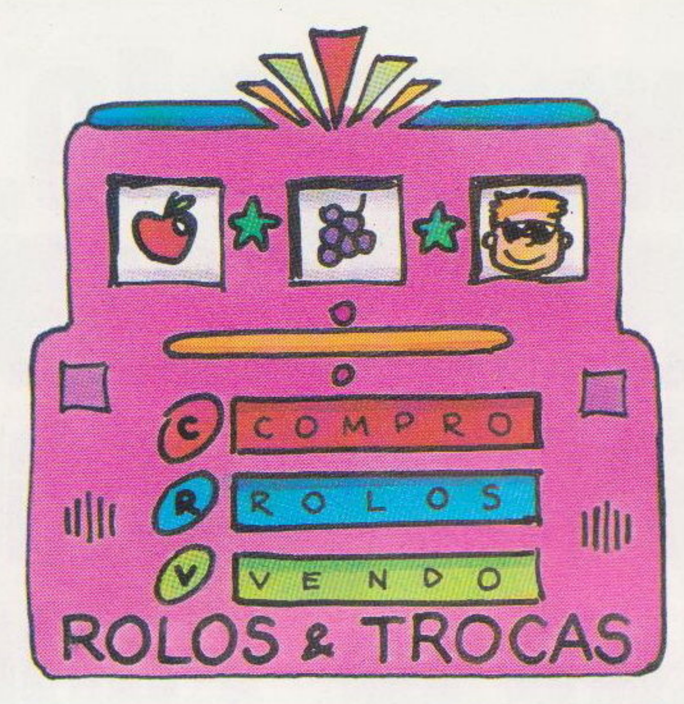
Ricardo Yamakawa
São Paulo, SP

Claro que existe, Ricardo. Link tem dois cajados: o de gelo e o de fogo. Com o cajado de gelo, Link pode bater na cabeça vermelha do inimigo desse castelo, e com o de fogo, na outra cabeça (azul). Com essa dica, ficou fácil, não?

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEO-GAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.



R **Phantom System** Com nove cartuchos, pistola, mais um Pense Bem da Tec Toy por um Mega Drive com 5 cartuchos. Bruno Freitas Moreira. Belo Horizonte, MG. Fone (031) 484-2062.

V **Dynavision III** - Na caixa com dois controles por Cr$ 400.000,00. Vendo também os cartuchos Battletoads, Rocketeer, Ninja Crusaders, Mário III e Castlevania Jr. (à parte). Elio Marques Júnior. Rua Maria Benjamin, 313/102, Pilares, RJ - CEP 20750-140. Fone (021) 593-0823.

R **Master System** - Com um controle, óculos 3D, Pistola Light Phaser, os cartuchos RC Grand Prix e outros, por um Super Nintendo com dois cartuchos: Street Fighter II, Super Wrestlemania ou outros. Ranulfo de Oliveira Neto Junior. Rua da Mangueira, n.º 57, apto. 401- Ed. Império -Nazaré, Salvador, BA - CEP: 40040-400.

V **Master System 2** - Em ótimo estado por CR$ 850.000,00 e um cartucho Jogos de Verão por CR$ 50.000,00. Amilton Nunes de Oliveira. Av. Iguape, 671, São José dos Campos, SP. Fone (0123) 31-0696.

R **Mega Drive** - Com dois controles e um cartucho por um Super Famicom ou Super Nintendo (podem ser ambos compactos: sem cartucho e com um controle). Marcelo Sakuma. Rua Traituba, n.º 433, Saúde, SP - CEP: 04142-050. Fone (011) 577-4095.

Nota da redação
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP - CEP: 04015-903. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

V **Nintendo** - Americano, com pistola e dois jogos, em perfeito estado, por US$ 100,00. Emerson L. N. lozette. Rua São Luiz, 123, Osasco, SP - CEP 06090. Fone (011) 701-7218.

R **Phantom System** - Com dois controles turbos, mais 15 cartuchos importados e um adaptador de 60 e 72 pinos, por um SUPER NINTENDO com pelo menos dois controles e fita. Tratar com Ricardo Fiori. Rua Arthur n.º 390, Imirim, SP. Fone (011) 266-0619.

V **Nintendo** - Com um adaptador e dez cartuchos, dois joysticks, em ótimo estado, por US$ 90,00. Júnior. Rua Emilio Moreira, 262 - Centro, Manaus, AM. Fone (092) 233-8045.

R **Bit System** - Com 5 cartuchos e um órgão da Yamaha por um Super Nintendo, com ou sem jogos, com ou sem controle. Sem o órgão troco por um Mega Drive. Tratar Bruno Soares de Barros. Rua República Dominicana, n.º 43, apto. 204, Centro, Araruama - CEP: 28970. Fone (0246) 65-2427.

V **Phantom System** - Com 6 cartuchos e 2 joysticks por US$ 120,00. Alexandre da Costa Filho. Rua Joaquim Távora, 50 apto. 901 bl. 2, Niterói, RJ. Fone (021) 611-1793.

R **Top Game** - Com dois cartuchos (Tiger Heli e Commando) e um órgão Casio, por Mega Drive com 5 cartuchos (Quacshot, ESWAT, Sonic, Super Mônaco GP e Kid Chameleon) e um mini game série Master. Tratar com Cristiano Martins da Rocha. Rua Uruguai n.º 49, Bairro Liberdade, Nova Friburgo -CEP:93330. Fone (051) 593-8174.

C **Mega Drive** - Ou Super Nintendo com 2 cartuchos. Tratar com Clóvis Francisco, meu pai. Rua Celestino, 108, Sto. Elias, Mesquita, RJ - CEP: 26235.

V **Street Fighter II** - Modelo americano (lacrado), com manual de instruções. Tratar com Leo Jouti. Fone (011) 279-5060, a partir das 14h00.

V **Phantom System** - Com dois joysticks e console. Tratar com Ricardo. Fone 872-5032.

R **Streets of Rage** -Troco este cartucho para Mega Drive por qualquer um de meu interesse. Tratar com Demien H. de Melo Nucci. Av. Frei Luis Santana, 1056, Araraquara, SP. Fone (0162) 36-3509.

V **Dactar** - Novo, compatível Atari, com 4 cartuchos (12 jogos), por CR$ 450.000,00. Cícero F. de Arruda. Rua 4, Quadra 15, n.º 24, Cj. da Marinha, São Gonçalo, RJ - CEP 24576-480.

R **Phantom System** - Com 5 cartuchos, um adaptador J72 para cartuchos japoneses, uma pistola Laser Gun e um relógio Cosmos Análogo-Digital com catraca por um Mega Drive ou Super NES, com um cartucho. Tratar com Luiz Alfredo. Rua José Inácio do Amaral, n.º 5A, Amaralina, Salvador, BA - CEP: 41905 -030. Fone (071) 248-4431.

V **Atari 2600** - Com três cartuchos em ótimo estado, por CR$ 500.000,00. Tratar com Rafael. Fone (021) 512-3597.

C **Super Nintendo** - compr. um console e também cartucnos para Mega Drive e SNES. Daniel Ortega. Rua São Paulo n.º 429, Vila Sta. Terezinha, Várzea Paulista, SP - CEP: 13220-000.

R **Atari 2600** - Com dois controles Stick e mais 12 jogos, por um Turbo Game ou Master System com um cartucho. Tratar com Vitor Garbin Batista. Rua Bahia n.º 73, Bairro Santo Antônio, Manuel Ribas, PR - CEP: 85260.

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

COMPATÍVEL COM TODOS OS CONSOLES DO SISTEMA NINTENDO. OPERA COM CARTUCHOS DE 72 PINOS.

Produzido na Zona Franca de Manaus

O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:



- INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- SALTOS MAIS ALTOS
- SEGURAR COM MAIS FORÇA



- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza



Colocamos um número de caixa postal a sua disposição, para o esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.



À VENDA NAS LOJAS: FONES:	• GALPÃO DOS ELETRÔNICOS 011-826 0022	• JOTÃO 011-228 6845	• MAGAZINE LUIZA 016-634 7512	• MESBLA 011-223 9166	• STILL 011-222 1407

The IMMORTAL

MEGA DRIVE

The Immortal é mais um conhecido game que acaba de chegar em nova versão: desta vez para Mega Drive. E em grande estilo: os efeitos agora são muito mais legais e as cenas horripilantes roubam todas as atenções. Will Harvey, que assina a produção do game, caprichou. O sangue rola tanto nos combates que o game vem com a inscrição "recomendado para maiores de 18 anos". Nesta aventura, você deve encontrar seu mestre de Magia, Mordamir. Há muito tempo atrás ele descobriu o labirinto perdido de Erinoch, e entrou nele para descobrir seus segredos. Nunca mais voltou. Dunric, seu aluno, também tentou seguir o mestre, mas teve o mesmo fim. Agora é a sua vez. Dentro do labirinto, muitas surpresas o esperam. No caminho, você vai encontrando dicas deixadas por Mordamir, que o ajudarão a seguir adiante. Boa Sorte!

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Eletronic Arts/Tec Toy
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1

DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9

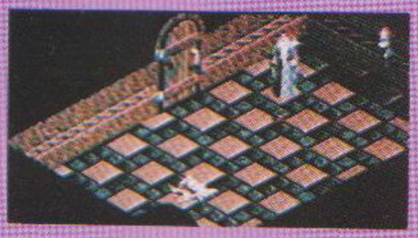
PASSWORDS

FASE 2 : AA9E510006F70
FASE 3 : F47EF21000E10
FASE 4 : B5FFF31001EBO
FASE 5 : B57F943000EBO
FASE 6 : C65FF53010B41
FASE 7 : C250F63010AC1
FASE 8 : E011F730178C1



FASE 1

Toda vez que enfrentar um inimigo, a coluna rosa representa seu nível de cansaço e a cinza, sua energia.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

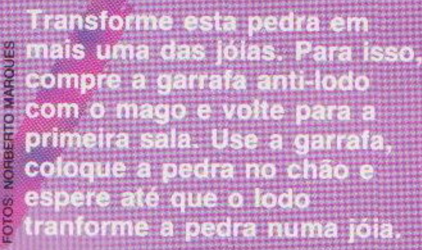
FASE 2

Você tem de encontrar três jóias para passar de fase. A primeira está bem aqui.

Transforme esta pedra em mais uma das jóias. Para isso, compre a garrafa anti-lodo com o mago e volte para a primeira sala. Use a garrafa, coloque a pedra no chão e espere até que o lodo tranforme a pedra numa jóia.

FASE 3

Até agora, você só lutou contra duendes. Nesta terceira fase, você terá de enfrentar também a tribo dos Trolls, inimigos mortais dos duendes.

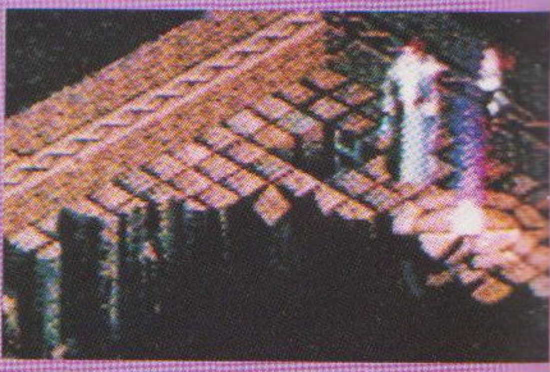


Você encontra o rei dos Trolls pela segunda vez. No primeiro encontro, o herói ajudou o rei dando água. Agora o rei, agradecido, deixará você passar.



Caso seu nível de energia esteja baixo, fique parado em cima do feno. Você dormirá e automaticamente sua energia será recarregada.





Quando a chama estiver roxa, passe em cima dela e jogue a jóia que você encontrou nesta fase para mudar de nível.

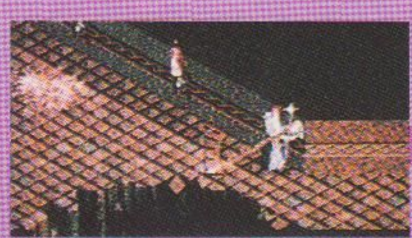


Você encontra o guerreiro Erec, que vai lhe entregar uma chave. Guarde-a para o futuro.

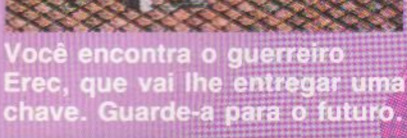


Assim que achar o baú, pegue tudo que há dentro dele.

Aqui você consegue o amuleto que leva para o segundo nível.



A luz do sol está entrando por uma pequena fresta na parede. Use o amuleto bem aqui para desviar a luz e conseguir mudar de fase. Mas fique esperto e responda Yes à primeira pergunta e No a segunda.







FASE 5

O líder da guarda dos Trolls está planejando acabar com os duendes verdes, e está pedindo agora sua ajuda. Para socorrê-lo, você deve pegar com mago uma poção para diminuir e conseguir entrar no labirinto dos Trolls.



Use aqui as bolas de fogo para acabar com estes pássaros esquisitos. Você acaba de achar a chave da porta.



FASE 4

Você encontra Erec novamente. Agora ele dá ao herói um tapete (carpet), que permite voar sobre as armadilhas.



Logo após encontrar Ana, a filha de Dunric, você chega ao triângulo. Você agora tem de estar com os três anéis: o Dunric's, o Gift e o Protean. Dê então três voltas ao redor do triângulo, com os três anéis. Surpresa: uma escada secreta aparece.





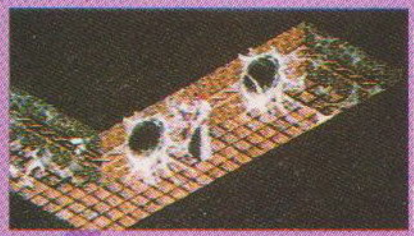
Aqui você tem de usar o sensor para saber onde pode andar. Caso o lugar seja perigoso, o barulho do sensor torna-se mais agudo. Fique ligado e seja rápido, porque o poder do sensor é transitório.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

The IMMORTAL

FASE 6

Toda vez que a aranha ameaçar aparecer entre no buraco contrário.



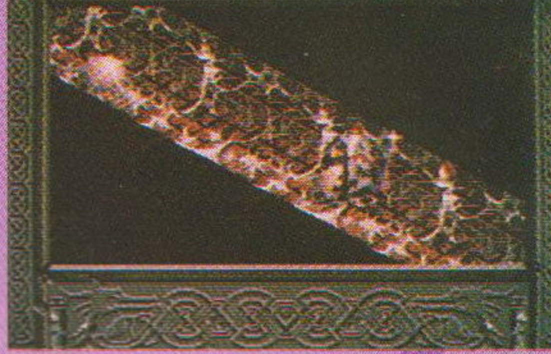
FOTOS: ROBERTO MARQUES

A luta agora é com as aracnídeas. Dá só uma olhada no estrago.



Coloque a garrafa de álcool no baú para acabar com as aranhas que estão lá dentro.





Dentro do baú há uma mágica para levitar. Pegue-a e use aqui.



Você agora encontra o polvo.



Reme rápido assim que começar a perseguição. Seu objetivo é levá-lo até o redemoinho.

FASE 7

Aqui você encontra Dunric, que estava sendo mantido prisioneiro por Mordamir. A principal descoberta é que



Mordamir é o vilão de toda esta história, enquanto você achava que tinha de salvá-lo. Você acaba de ganhar três mágicas muito úteis para destruir o Dragão, o inimigo final..



FASE 8

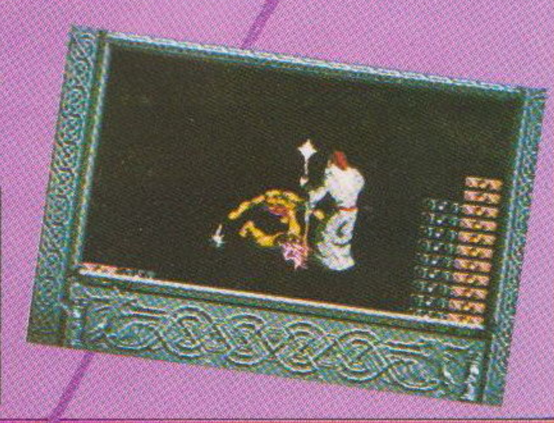
Chegou a hora de enfrentar o dragão, o único ser com poder suficiente para destruir Mordamir. O mago, na verdade, quer que você lute contra o inimigo até que os dois se destruam e ele possa conquistar a fonte da juventude. Veja como frustrar seus planos! Primeiro use as seis mágicas (blinks) para desaparecer quando o Dragão jogar seu fogo.



Agora é vez de usar o fire prot. Use então o amuleto. Responda Yes à primeira pergunta e No à segunda. Mordamir aparece agora e vai te atacar. Use três vezes a magia da estátua. Logo em seguida use uma vez a magia Sonic e use mais três vezes a magia da estátua. Use agora o Magnet: você consegue atrair o amuleto de Mordamir e o dragão, em vez de atirar em você, fritará Mordamir. Ana desce e finalmente o game chegou ao final.

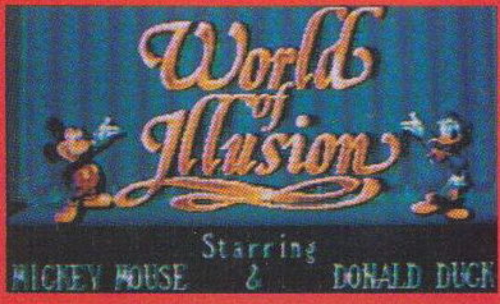








LKC É O POINT.
VIDEOGAME É NINTENDO,
O RESTO É
BRINQUEDO ELETRÔNICO.
A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO CONTA DO BRASIL.
LKC BRASÍLIA - DF Tel.: (061) 273-9083
LKC GOIÂNIA - GO Tel.: (062) 241-0283
LKC SÃO PAULO - Tatuapé Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO - Moóca Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - Brooklin Tel.: (011) 535-4981
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR Tel.: (0455) 73-2031
LKC JOINVILE - SC Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016
LKC FORTALEZA - CE Tel.: (085) 234-6763
LKC POUSO ALEGRE - MG Tel.: (035) 421-7131
LKC MOGI DAS CRUZES - SP Tel.: (011) 469-9125
LKC GUARULHOS - SP Tel.: (011) 209-0537
LKC CURITIBA - PR Tel.: (041) 225-5432
LKC CAXIAS DO SUL-RS Tel.: (054) 221-3456
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
STREET FIGHTER II
HUMAN
SHVC-FS
SUPER FORMATION SOCCER
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.
CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.
LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
LKC GOIÂNIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bouganville Térreo 1
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160 P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828 Fax: (085) 234-2545





MEGA DRIVE

Mickey Mouse tá com tudo e não tá prosa! É isso mesmo, o mais famoso personagem Disney e seu amigo Donald são os heróis de World of Illusion. Esta é a terceira aventura de Mickey no Mega Drive, que agora tem de tomar fôlego para enfrentar florestas, aranhas e muitos outros perigos. Nesta aventura, os dois amigos estão treinando para um show de mágicas, e vão ter a oportunidade de treinar todos os truques desenvolvidos durante todo o game.

RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Illusion Shot Pictures
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	2

FOTOS: DAUMER DEGIULI



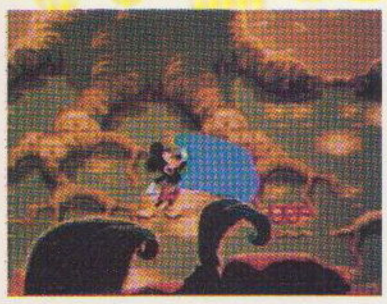
Você pode escolher jogar com Mickey ou Donald. Também é possível jogar com um amigo e ter os dois personagens na tela de uma vez só. Demais!



Mickey é fogo e não perdoa. Olha só a maldade que ele faz com o coitado do Donald.



Mas Donald também é muito espertinho e não deixa nada barato.



Usando a capa, Mickey detona os inimigos. Mas a maldade é tanta que em vez de liquidá-los, Mickey os transforma em flores e borboletas.



As gangorras de madeira ajudam o herói a alcançar o topo das árvores. Saca só!



Agora Mickey tem de enfrentar as aranhas. Use as teias para conseguir sair desta. Mas cuidado porque as teias rasgam e Mickey corre o risco de cair.



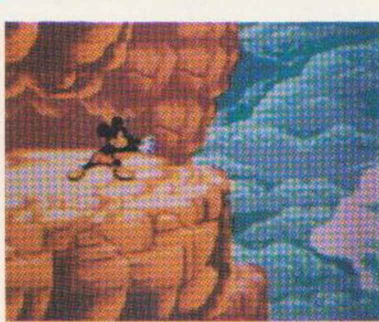
Mickey pode passar dentro dos troncos caídos. É só abaixar e pronto!



Estas flores ''cospem'' Mickey para o alto. Aproveite esta caroninha amiga.



Esta aranha é uma das muitas inimigas que Mickey terá de enfrentar durante esta aventura, Acabar com ela é simples: distribua ''capadas'.





Mickey também é mágico, sabia? Ele consegue fazer este incrível tapete voador aparecer para apavorar nesta fase!



STORE GAME



WORLD GAMES

AGORA O MUNDO DO VIDEOGAME ALTERNATIVO COM QUALIDADE E GARANTIA.

ATACADO E VAREJO

Lançamentos simultâneos com originais.

DESPACHAMOS VIA SEDEX

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

F:(011)533-3786



TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.

• Adaptadores para cartuchos.
Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1.º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)
F.: (011) 222-1471
(Fone/Fax) 222-9083

AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1.186 - Sl 07 - Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA -Romaq, Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742
Natal/RN - Digitec, Rua Otávio Lamartine, 511 - Petrópolis, Tels.: (084) 222-3260/217-5935

Master Game

LOCAÇÃO / VENDAS
VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS
P/ TODAS AS MARCAS

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS P/

MASTER NINTENDO MEGA
SUPER NINTENDO

NOVO HAMBURGO: AV. PEDRO ADAMS Fº - 5431 - 1º AND. S/09 CENTRO - FONE: 593.6864

CANOAS: R. GUILHERME MORCH, 243 - FONE: 472.3704

ESTEIO: AV. PADRE CLARET, 1127 CENTRO

NO VERÃO ESTAREMOS NO CENTRO DE OÁSIS E CIDREIRA

RIO GRANDE DO SUL





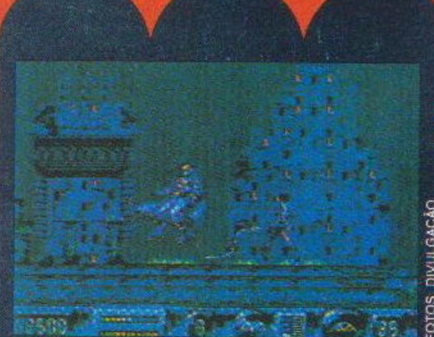


BATMAN RETURNS

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sunsoft
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 7
JOGADORES: 1

O Cavaleiro das Trevas volta a atacar. E com roteiro igualzinho ao filme Batman Returns. Desta vez, Batman luta com o famigerado Pingüim, seu arqui-inimigo (interpretado no filme pelo ator Danny DeVito). Meio homem, meio ave, Pingüim arquiteta um terrível plano para se tornar prefeito de Gotham City e, com isso, deixar o crime rolar solto na cidade. Ninguém melhor que o morcegão para impedir isso!



As primeiras cenas acontecem na escura e sombria Gotham City. À noite, todo o cuidado é pouco, pois Batman deve escalar os arranha-céus. Inimigos surgem de toda parte.

FOTOS DIVULGAÇÃO

Aqui o Cavaleiro das Trevas encontra Pingüim pela primeira vez. Ele está balançando na corda de um sino, louquinho para acabar com você!





Pingüim parece ter um exército circense ao seu lado. Você vai enfrentar malabaristas...



...palhaços assassinos...



...e até homens-montanha, que não vão bobear na hora de transformar Batman em panqueca!



Mas não é só: você ainda vai lutar com Pingüim no subsolo do edifício de escritórios...



...nos esgotos, o esconderijo do vilão...



...e até sobre um louco trem de circo! Fique esperto, porque o game está demais!

A LKC VIDEO INFORMA

Você, que está pensando em abrir uma locadora de games ou então já possui uma em funcionamento, deve saber que a LKC VIDEO:

- Se especializou na distribuição de produtos NINTENDO, dando uma atenção muito grande para o SUPER NINTENDO (FAMICOM), o MELHOR videogame de 16 bits do mundo.
- Exatamente por isso possui a maior quantidade de produtos para a linha NINTENDO (8 e 16 bits).
- Consegue distribuir cartuchos, acessórios e aparelhos por um preço justo, compatível com os melhores do mercado.
- Consegue fazer com que os lançamentos cheguem primeiro as suas franquias e aos seus clientes, pois a importação e distribuição se dá de uma forma mais racional e direta.
- Conseguiu em menos de 8 meses sair de APENAS UMA, para mais de 15 franquias em todo o Brasil.
- É a PRIMEIRA rede de locadoras a abrir lojas em outros países da América do SUL (Argentina, Chile e em breve outros países).
- Oferece a suas franquias publicidade a nível nacional, favorecendo a divulgação de suas franquias.
- Faz de cada franquia uma CENTRAL DE DISTRIBUIÇÃO E ABASTECIMENTO de videogames, permitindo assim que cada franqueado possa obter uma receita excelente na revenda de produtos para outras locadoras.
- Está caminhando para a LIDERANÇA no mercado de videogames com a sua postura agressiva em um mercado que estava passando por uma fase de marasmo.

Exatamente por tudo isto está convidando você a participar do que será a maior rede de locadoras do Brasil, seja como franqueado ou como cliente.

Se você tiver interesse sobre franquia entre em contato conosco ainda hoje pelo telefone (011) 954-9418 ou pelo fax (011) 954-8392.
Se você estiver interessado na compra de produtos, entre em contato com a loja LKC mais perto de você pelos telefones:

LKC TATUAPÉ
FONE: (011) 217-3424

LKC MOÓCA
FONE: (011) 264-6734

LKC BROOKLIN
FONE: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS
FONE: (011) 209-0537

LKC MOGI DA CRUZES
FONE: (011) 469-9125

LKC BRASÍLIA
FONE: (061) 273-9083

LKC FOZ DO IGUAÇU
FONE: (0455) 73-2031

LKC CURITIBA
FONE: (041) 225-5432

LKC GOIÂNIA
FONE: (062) 241-0283

LKC JOINVILLE
FONE: (0474) 33-6572

LKC POUSO ALEGRE
FONE: (035) 421-7131

LKC FORTALEZA
FONE: (085) 234-6783

LKC CAXIAS DO SUL
FONE: (054) 221-3456

LKC MANAUS
INAUGURAÇÃO EM BREVE

LKC BELÉM
INAUGURAÇÃO EM BREVE

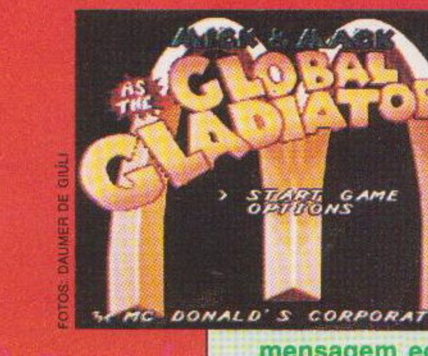
FRANQUIA e NOVAS LOJAS

FONE: (011) 954-9418



MEGA DRIVE

LANÇAMENTOS



FOTOS: DAUMER DE GIULI

A Virgin games acaba de lançar o game Mick & Mack as the Global Gladiators, em que os heróis são personagens da rede de lanchonetes Mac Donald's. O jogo tem mensagem ecológica: Mick e Mack têm de salvar o planeta das gelecas que são uma forte ameaça de poluição.

Saca só as gelecas que ainda vão dar muito trabalho aos dois heróis do game.

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Virgin Games
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1



Olha quem está aí indicando o final da fase: é ele mesmo, o Ronald Mac Donald.



Shinobi está de volta! O herói, como na aventura anterior, tem vários poderes e mágicas Ninjitsu que o ajudam a enfrentar os inimigos.



Saca só a nova mágica (Hakuriu) que Shinobi ganhou neste game. Com ela o herói destrói todos os inimigos que estão na tela.

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1

Para conseguir Shurikens infinitos, entre na tela de opções e coloque 00 na opção shurikens. Após alguns instantes os zeros se transformam em infinito.

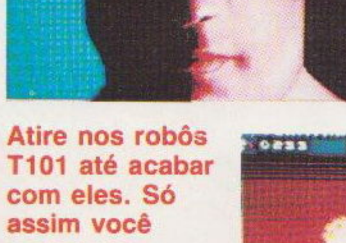
TERMINATOR 2

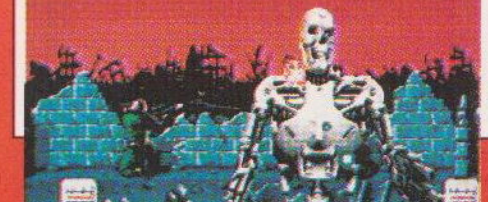
RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Virgin Games
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2

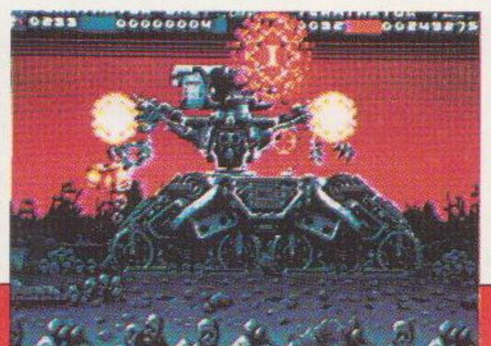


O Exterminador do Futuro volta a atacar. Desta vez o robô tem de acabar com T1000, uma máquina feita de metal líquido, e proteger John Connor, o futuro líder da resistência. Você pode jogar este game usando a nova bazuca Menacer. Espere seu nível de Gun Power ficar cheio e atire. O poder de sua arma fica igual ao de uma super metralhadora.





Atire nos robôs T101 até acabar com eles. Só assim você consegue passar de fase.



Este é o primeiro grande inimigo do game. Atire nos canhões, que são seu ponto fraco. Você pode usar os mísseis para detonar com ele.



as
r
os
ame.

n está
do o
se:
mo, o
ac



Este game está cheio de passagens secretas. Dá uma olhadinha nesta, na segunda fase. Pulando em cima das letras, o herói encontra uma vida extra.



RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Acclaim
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1



Predator, um terrível alienígena colecionador de crânios humanos, acaba de chegar à Terra. Sua missão é salvar os reféns que estão sob seu poder, antes que o alienígena coloque as mãos neles.

Um lance superinteressante neste game é que você tem uma visão "aérea" da ação do jogo. Espia só!



Detone com os capangas e arranque as drogas que estão com eles. Não esqueça de salvar os reféns: é só encostar neles.



Cuidado: as três bolinhas que chegam de mansinho são o Predator. Não deixe que elas encostem no refém...

FOTOS: DAUMER DE GIULI



... se não, olha o que acontece...

a

a feita
n
ncia.
ndo a
eu
e atire.

rimeiro
nigo
Atire
es,
u
o.
usar
para
m ele.

The Magical Quest Starring Mickey Mouse



RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 6
JOGADORES: 2

Mickey, Pluto, Donald e Pateta estavam jogando bola no jardim, quando o inesperado acontece: Pluto vai buscar uma bola e desaparece. Pateta promete encontrá-lo. Aí, você já sabe: quando o Pateta diz que vai ajudar... Bom, o Mickey, que não é besta nem nada se manda para salvar os dois. No caminho, encontra um mago amigo, que dá a Mickey algumas pistas: Pluto fora raptado por Pete, um mago malvado. Para encontrá-lo, Mickey terá de seguir as cavernas com cara de onça — não por acaso, a "cara" do famigerado João Bafo de Onça, o tradicional inimigo. Mickey tem de percorrer seis fases, divididas em dois, três ou até quatro estágios cada uma. Mãos à obra!

CONHEÇA AS FASES

1 - Treetops (topo das árvores)

Nesta fase, Mickey deve seguir seu caminho entre galhos e espinhos das árvores. E saca que truque legal que ele pode fazer com as maçãs!







FOTOS: DAUMER DE GIULI

2 - Dark Forest (Floresta Negra)

Tem de tudo nesta fase, até uma caverna sob a água. A roupa de mago vem bem a calhar, pois Mickey pode ficar sem respirar com ela!



3 - Fire Grotto (Gruta de Fogo)

Aqui, o grande lance é que Mickey já está com a roupa de bombeiro, e pode empurrar blocos para abrir passagens!



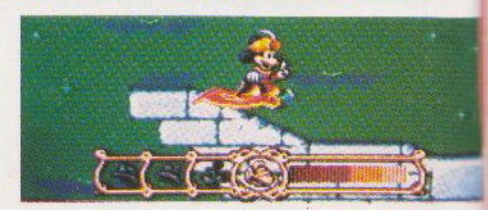
4 - Pete's Peak (Pico de Pete)

Saca só a pinta de Robin Hood do nosso amigo! Com o gancho, ele pode se pendurar e escalar facilmente a montanha. Mas cuidado com o vento: nos lugares altos, ele é forte, e pode carregar o rato...



5 - Snowy Valley (Vale Nevado)

Mickey agora tem de atravessar um imenso vale coberto de neve para chegar ao castelo do terrível Pete. Use a roupa de bombeiro: ela pode congelar os blocos que atacam, e também os inimigos!



6 - Pete's Castle (Castelo de Pete)

Olha só onde o rato se meteu desta vez: em cima de um tapete mágico! Essa fase vai dar o que falar, pois nosso herói tem de encontrar a boca de onça certa para entrar e enfrentar Pete, o mago. Será que ele vai conseguir?



ROUPAS



No caminho, Mickey encontra o mago diversas vezes, e ganha roupas que serão bastante úteis no resgate a Pluto. Cada roupa tem um poder especial, útil em determinadas fases durante o jogo.



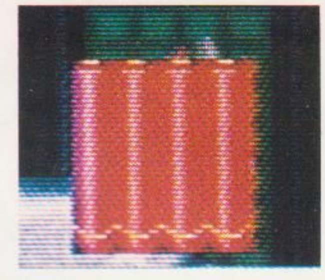
No estágio 2-1, Mickey ganha a roupa de mago. Agora, ele pode atirar bolas de magia e destruir inimigos. As bolas também podem destruir os blocos amarelos.



No estágio 3-2, Mickey ganha a roupa de bombeiro. A mangueira de água apaga os inimigos que atacam pegando fogo e também podem empurrar os blocos cinzas, abrindo passagens.



Finalmente, no estágio 4-1, Pateta dá a Mickey a roupa de escalador. Mickey possui agora um gancho e pode se pendurar nas bordas dos penhascos.



Mickey pode se trocar durante o jogo, alterando assim seus poderes. Saca só o trocador chocante que aparece! Ou você queria que ele trocasse de roupa na sua frente...?

TODOS OS CHEFES

João Bafo de Onça é o grande pesadelo de Mickey. Tanto que, em quase todas as fases, nosso herói tem a impressão de estar sendo atacado pelo detestável vilão. Saca só...



FASE 1 O primeiro ataque é de uma cobra. E, claro, ela tem a cara do Bafo.



FASE 2 Agora, João Bafo de Onça ataca agora como uma Aranha e vai dar trabalho...

FASE 3 Este inimigo não tem a cara de Bafo! Mas fique ligado, pois ele é um tanto quanto quente!





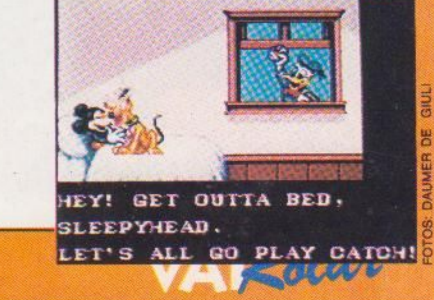
FASE 4 Agora, Mickey é atacado por uma águia. Ela se aproxima em um zoom chocante. E derruba o herói se ele não se pendurar!

FASE 5 O abominável João Bafo de Onça das Neves vai dar trabalho. Ele ataca de patins, fazendo manobras radicais no "half-pipe" de gelo. Você vai ter de ser bem mais radical para detoná-lo.



FASE 6 Olha só quem é o tal do Pete... Ninguém mais, ninguém menos que João Bafo de Onça! E tome cuidado, pois o vilão está a fim de acabar de uma vez por todas com o rato intrometido. Mas, como todo felino, ele não gosta muito de água. Use a roupa de bombeiro e chuááá nele!





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Road Runner

Bip-Bip! Um dos personagens mais conhecidos da moçada, acaba de estrear nos videogames e em grande estilo. Road Runner, mais conhecido por aqui como Papa Léguas, sai dos desenhos animados e ganha vida através do seu joystick. Mas o problema do avestruz continua o mesmo: fugir do Lobobão, o coiote que não cansa de inventar armadilhas para abocanhá-lo. Conheça um pouco deste game.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sunsoft
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	6



O coiote Lobobão corre atrás de Papa Léguas na ponte. Mas o tonto não percebe que ela está caindo. E agora é tarde!

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Lobobão se deu mal mais uma vez. O problema é que Papa Léguas é muito esperto e teve a manha de dar uma bicada no balão que o coiote arranjou para capturá-lo. Adivinha só o que aconteceu: Fssssss...



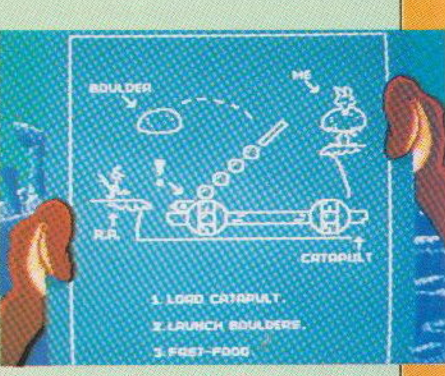
O rolo compressor também vai causar problemas ao nosso anti-herói, que, coitado, acaba esmagado..

As placas indicam a direção que Papa Léguas deve seguir para mudar de fases. Seja esperto e ande sempre atrás delas.

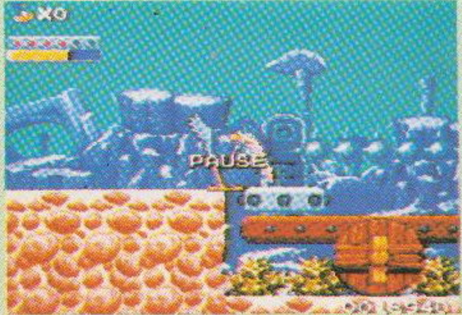


Você por acaso não acha que este morcego verde parece com alguém que você já conhece?





Os planos de Lobobão não são desprezíveis. Dá só uma olhada nos mapas de suas emboscadas para o avestruz.



Aqui Papa Léguas tem de bicar a base da catapulta para que ela pare de soltar pedras. Assim você escapa de uma bela pedrada!

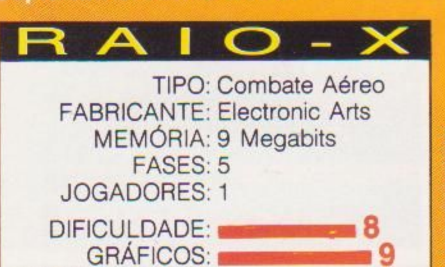
Mas não é só! O jogo é bastante emocionante e continuar detonando Lobobão vai ser um barato. Agora que você já tem a manha, que tal tentar chegar no fim?



SNES

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

A "Guerra do Videogame', como se tornou mais conhecida a Guerra do Golfo, já não é mais uma exclusividade dos consoles de Mega Drive. A partir de agora, os "proprietários" do Super Nintendo já podem ir treinando: esta batalha não é fácil e para vencer você terá de contar com a sorte e também com toda sua habilidade. A grande diferença desta versão para SNES são os gráficos, que estão muito melhores. Repare que o tamanho do helicóptero também aumentou, facilitando a ação do jogo. Dá só uma espiadinha como ficou!

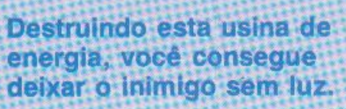


RAIO-X

TIPO:	Combate Aéreo
FABRICANTE:	Electronic Arts
MEMÓRIA:	9 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9

Já na primeira fase, você tem de cumprir cinco missões: destruir os radares, a estação de força, o aeroporto militar e o centro de comando e também resgatar um agente secreto.





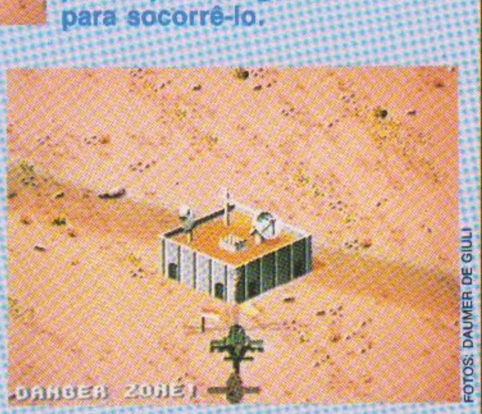
Destruindo esta usina de energia, você consegue deixar o inimigo sem luz.



Na versão para Mega é difícil ver o refém. Já no game para Super Nintendo, você vê nitidamente ele balançando os braços para pedir ajuda. Jogue a escada para socorrê-lo.

Detone os hangares do aeroporto para completar mais uma missão.

Destrua o centro de comando do inimigo e uma parte da sua missão já estará resolvida. Gostou? Bom, agora, se você gosta de jogos de estratégia militar, não deixe de encarar mais este desafio. Vale a pena!

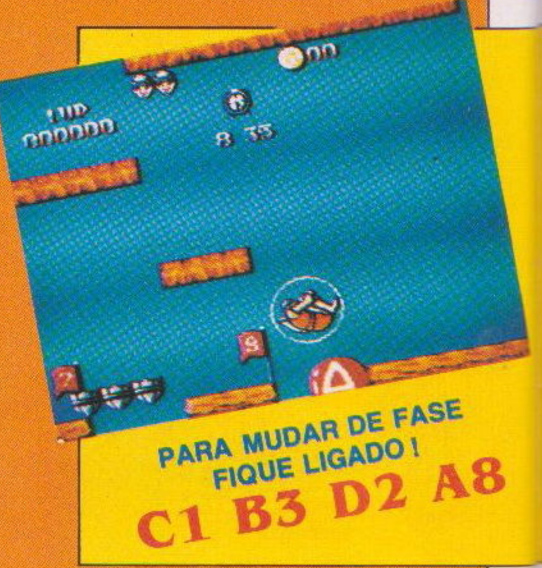


FOTOS: DAUMER DE GIULI

SNES

DRAGON'S LAIR

ESTRATÉGIA



PARA MUDAR DE FASE FIQUE LIGADO!
C1 B3 D2 A8

Depois do sucesso da série de games Dragon's Lair em computadores PC, nada mais normal que o game fosse adaptado para os consoles de videogame. Primeiro foi para o Nintendo (VIDEOGAME 3). E aí está, inteirinha, a versão para o Super Nintendo, que acaba de ser lançada. A história não tem nenhuma novidade: Dirk, o Ousado, tem de resgatar sua namorada, a princesa Daphne, novamente vítima do dragão Singe — seu tradicional inimigo. As novidades ficam por conta dos gráficos e da música, que realmente vale a pena. Confira, fase por fase!

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Elite
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8



FOTOS: NORBERTO MARQUES



Idioma
Você pode jogar Dragon's Lair em diversos idiomas. Dá só uma espiada!

FIQUE ESPERTO

Dirk pode entrar e sair da mesma fase quantas vezes quiser. Usando esta tática o herói consegue acumular itens e vidas. Mas fique frio: apesar de o marcador mostrar no máximo três vidas, o herói pode acumular quantas quiser.

Password

Colocar a password para escolha de fase neste game dá trabalho. Dirk tem de encaçapar as bolas com as letras nos buracos onde estão os números. Mas a tarefa não é tão simples quanto parece. O herói tem de pegar as bolas que estão nos troncos e empurrá-las dentro da água onde estão as caçapas, controlando para que as letras não caiam em lugar errado. Mas o perigo mesmo é o tempo acabar ou Dirk acabar sendo esmagado por uma das bolas.



Vida

Dirk encontra itens dentro dos prismas. Aqui uma vida espera pelo herói.



Caminho

O caminho correto desta fase é subindo a escada e caminhando para a direita. Procure andar sempre por cima.

Saída errada

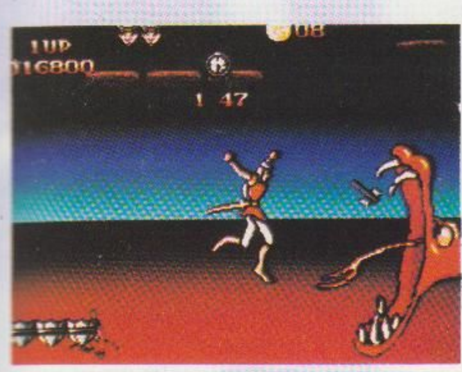
Agora Dirk tem de tomar muito cuidado com as saídas falsas. Caso o herói entre nelas, voltará ao início da fase. A saída certa desta fase está embaixo.



Vida

Mais uma vida espera por você. Não deixe de apanhá-la.





Inimigo

Esta espécie esquisita de serpente é a primeira inimiga do game. A melhor tática para detonar com ela é atirando machados dentro de sua boca. Mas cuidado com os pterodáctilos que não param de chegar. Eles atacam sempre pelo lado esquerdo. Atire para acabar com eles também. Mas o trabalho ainda não está completo. Assim que você detonar com a primeira serpente, surge uma outra no alto da tela. A manha para acabar com ela você já conhece.

Saída

O caminho correto para sair é andando para esquerda. Quando chegar ao local da foto, caia.





Tempo

Nesta fase o maior inimigo de Dirk é o tempo. O herói tem apenas 1:25 para encontrar a saída.

Arma traiçoeira

A arma tipo estrela é super perigosa: ela vai e volta como um bumerangue e Dirk corre o risco de ser acertado, na volta, por ela.





Cenário

Esta fase é chocante. Dirk tem de completá-la por trás do cenário e a maior dificuldade está em encontrar a saída.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Bigorna

Para conseguir passar pelo fogo, o herói tem antes de jogar a bigorna para poder pisar em cima dela.

Inimigo

Não vai ser fácil detonar com este enorme morcego. Para isso, Dirk tem de acertá-lo com machadadas. O melhor é saltar para conseguir atingi-lo mais facilmente. Mas muito cuidado para não ser atingido pelo seu ultra-sonar.





Três Vidas

Chegou a hora de Dirk se empapuçar de vidas. Quando chegar ao local da foto, destrua os prismas com espadadas e pronto. O herói acaba de conquistá-las.

Vida

Bem ao lado da saída desta fase, Dirk pode encontrar mais uma vida.



DRAGON'S LAIR



Inimigo

Quem ataca Dirk agora é a perigosa morte. O segredo para destruí-la é ficar nesta plataforma atirando machados sem parar. Usando está simples tática, a inimiga não consegue atingir Dirk. Muito manha!



Nuvem

Esta nuvem é perigosa. Ela vai ficar soltando raios no herói para tentar empurrá-lo para baixo.

Manha





FOTOS NORBERTO MARQUES

A manha para passar por esta fase é fazer com que Dirk encoste no inimigo assim que tiver tomado impulso para pular. O herói tem de estar em velocidade. Assim ele será arremessado para o alto e consegue completar a fase facilmente através da plataforma de cima.



Saída falsa

Mais uma saída falsa. Fique ligado porque a correta está do lado esquerdo.

Inimigo final Singe

Nunca fique embaixo do Dragão Singe porque sua baba tira energia do herói. Para acertá-lo, atire espadadas na sua cabeça e muito cuidado com o fogo que o monstro solta pela boca.











Faceball 2000 é um game de perseguição, em que o seu objetivo é encontrar a saída dos labirintos sem ser atingido pelos adversários. Jogar acompanhado de um amigo torna esta aventura muito mais emocionante. O seu objetivo neste game é acertar estas carinhas amarelas. Detone tiros quando estiver perto delas usando o



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Bullet-Proof
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	2

TAGS PLAYER #2 TAGS PLAYER #1



FOTOS: DAUMER DEGIULI



A namorada de Sonic Blast-Man é raptada e felizmente o herói consegue salvar sua amada antes que ela seja atropelada pelo trem. Mas agora Sonic deseja vingança e parte para a briga, neste game parecido com Final Fight.

RAIO-X

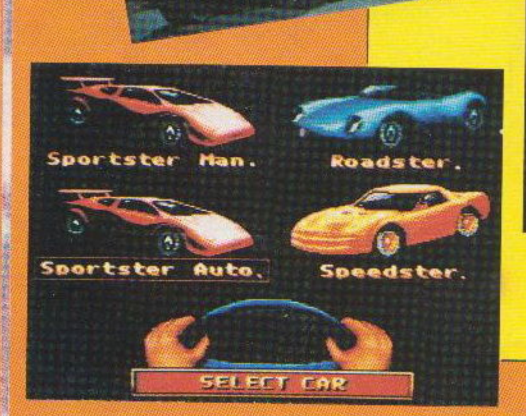
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Taito
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1







LANÇAMENTOS



Você é o piloto de uma super máquina. Em Race Drivin' é possível escolher o carro com o qual você vai competir e uma das três pistas disponíveis. O câmbio, manual ou automático, também vai depender da sua preferência. O grande lance é a simulação, toda em três dimensões - boa na maior parte do game.

RAIO-X

TIPO:	Corrida
FABRICANTE:	Tengen
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1



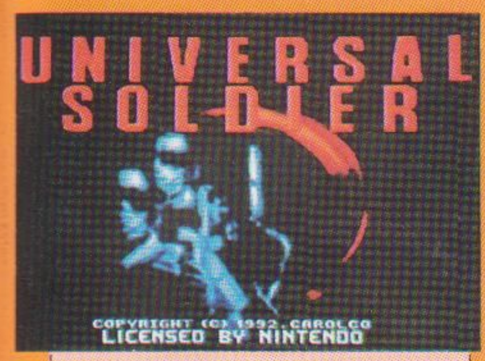


Olha só no que dá se você barberar.

Em algumas partes da pista, onde o carro dá um looping, os efeitos tridimensionais deixam muito a desejar.



a antes
Sonic



Os corpos de alguns dos melhores soldados mortos durante a guerra são reaproveitados num novo projeto para formar super soldados. Mas nenhum cientista poderia prever que a memória fosse interferir no desempenho destas "máquinas" que agora se perseguem. A história do game é a mesma do filme Soldado Universal, com o astro Van Damme, e o jogo é parecidíssimo com Turricam, para computador tipo PC.

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Carolco
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1



FOTOS: DAUMER DEGIULI



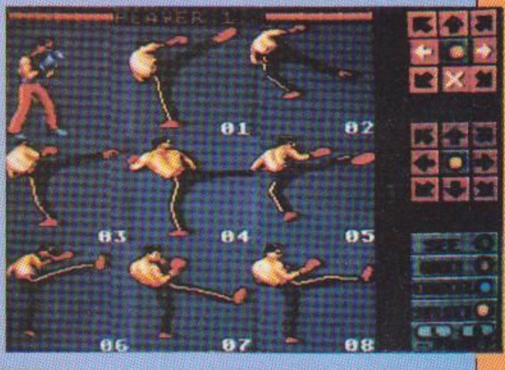
Quando entrar no túnel, suba na parede para conseguir passar pelo caminhão sem bater.



RAIO-X

TIPO: Luta
FABRICANTE: Futura
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2

Lutadores americanos de Kickboxing de todo o mundo vão se enfrentar neste game. Você pode escolher os golpes e com quem deseja lutar.

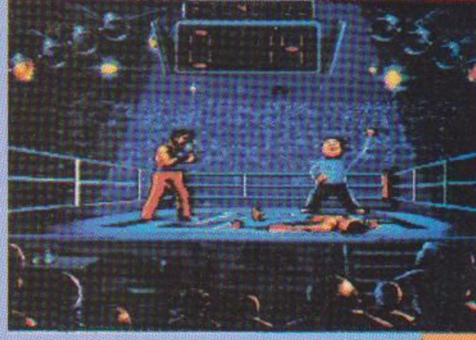


Nesta tela você pode escolher os golpes que o seu lutador vai dar.



Os lutadores irão se enfrentar em no máximo três rounds de um minuto cada.

Se você conseguir acabar com toda energia do seu adversário, ele perde a luta por nocaute.



Após vencer Ivanoff, você chega ao Cumate. Aqui estão reunidos os melhores lutadores do mundo.





CAPTAIN AMERICA
AND THE AVENGERS

O Capitão América está em apuros. Ele precisa salvar seus companheiros de aventura, os Avengers (vingadores) que foram seqüestrados. Sua missão é ajudar o herói a salvar Visão e Homem de Ferro, dois aliados já bastante conhecidos da série de quadrinhos e TV Marvel. Você tem a chance de optar se deseja lutar com o herói ou com seu fiel amigo Arqueiro, dependendo do ponto onde você estiver situado no mapa. Wosp vai ajudá-lo dando várias dicas importantes para encontrar seus amigos.



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Data East
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	19
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7

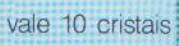
Itens

Os itens estão dentro de cápsulas. Atire nelas para pegá-los.


completa uma pequena parte da energia do herói

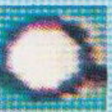

completa grande parte de sua energia

vale 1 cristal (cem valem um item a mais de energia)




vale 10 cristais

uma vida extra


abre passagem para o final da fase


cinco pontos no placar


ressuscita o Capitão América


ressuscita o Arqueiro

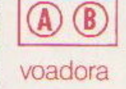
Conheça os dois heróis e seus golpes

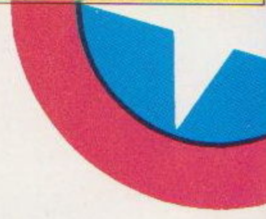
Capitão América

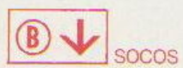


FOTOS: MARIO FITTIPALDI




voadora




socos








supervelocidade


boiar na água e atingir inimigos

Arqueiro




flechadas para o alto


flechadas abaixado

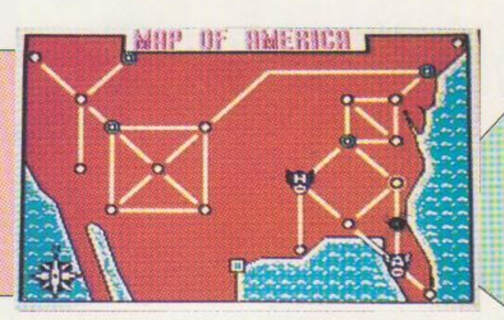






Mapa

O mapa ajudará você a se orientar durante o jogo. Nele você pode se localizar e escolher o herói com quem deseja continuar a luta. As opções são o Capitão América (A) ou o Arqueiro (H).

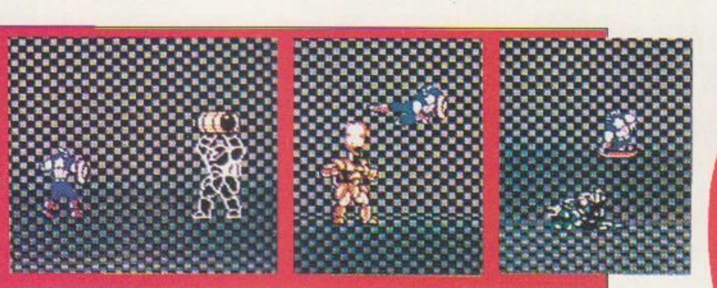


Moinho

Ainda no mapa, o capitão vai encontrar alguns ganchos durante o caminho entre as fases. Quando você passar por ele, o sinal **Red Alert** aparece: significa que há um inimigo para ser enfrentado. Destrua-os para alcançar a próxima fase.

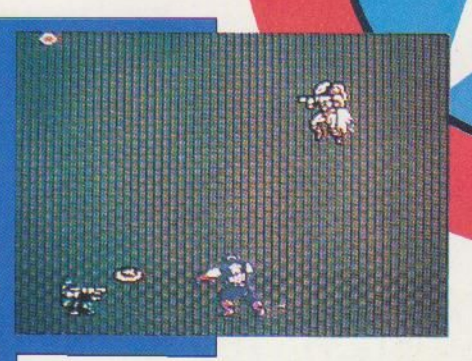
Red Alert 1

Este é um dos inimigos que o herói terá de enfrentar na Red Alert. Primeiro ele tentará jogar barris e também atirar no Capitão América. Escape disparando em seus barris e abaixe para desviar dos tiros. A melhor tática para atingir o adversário é saltar e distribuir voadoras. Repita a operação até que ele mostre sua segunda face: o inimigo surge agora atirando laser. Abaixe e aproveite para atirar quando ele estiver de costas. Uma terceira versão do monstro aparece agora. Cuidado com seus tiros na diagonal e ataque-o com a prancha (Botão A e direcional para baixo). Depois que o inimigo se transformar em um cacto, fuja e ele se auto destruirá.



Red Alert 2

Nesta Red Alert o Capitão América terá de enfrentar vários inimigos ao mesmo tempo: os soldados e o homem que atira mísseis. Acabe com todos soldados com tiros normais, mas enquanto isso não esqueça de ir fugindo dos mísseis inimigos. Você não tem como se defender deles com o escudo. Quando o homem que atira mísseis estiver sozinho, ataque com voadoras.



Água

Capitão América pode se virar numa boa quando estiver na água. Aqui o herói não perde energia.

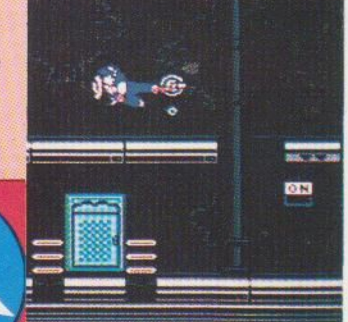


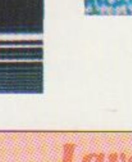
FOTOS: MARIO FITTIPALDI



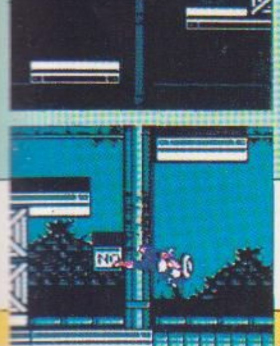
Salas secretas

A maioria das salas secretas estão protegidas por lasers. Para desligá-los destrua a placa onde está escrito ON. Um chute neste disparador automático atingirá a placa em cheio. Dentro da sala vários itens esperam pelo herói.









Luzes

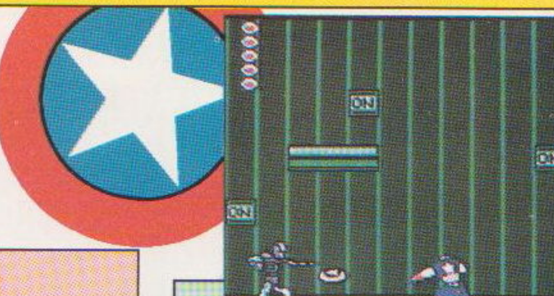
Em algumas fases a escuridão atrapalhará o herói. Acenda a luz acertando mais uma vez a placa ON.

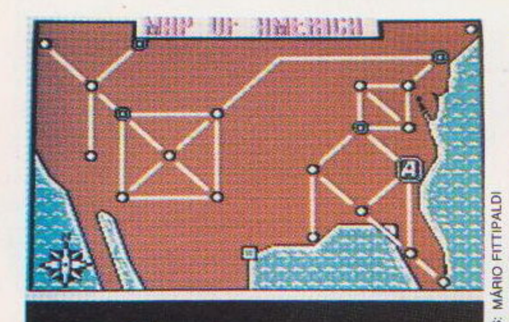
Lava

Tome muito cuidado com a lava que está no chão. Caindo nela o Capitão América perde energia. Pendure-se nas correntes para passar. Somente o Capitão América consegue esta façanha.



CAPTAIN AMERICA
AND THE AVENGERS

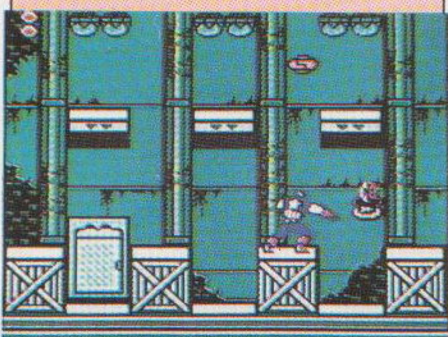




FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

Energia

Para enfrentar os inimigos de fase, o ideal é que o Capitão América acumule energia. Para isso, você pode entrar e sair várias vezes de uma mesma fase.



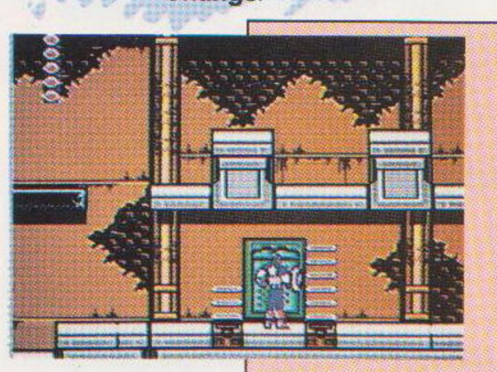
Incendiário

Quando o incendiário aparecer, use o escudo prancha para acabar com ele. Proteja-se de suas investidas usando as plataformas.



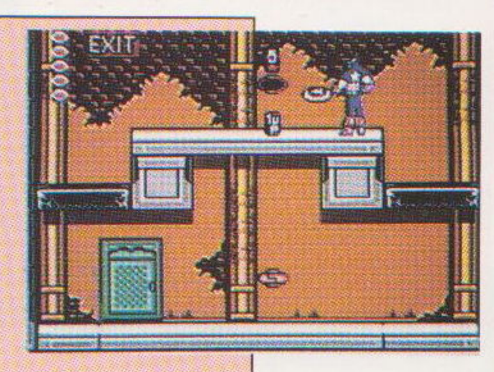
Super dica

Juntando os dois heróis no mapa, você os verá representados pela letra "A". Agora, a qualquer momento do jogo é possível escolher com qual deles você deseja continuar. Basta apertar o **Start** e selecionar a opção **Change**.



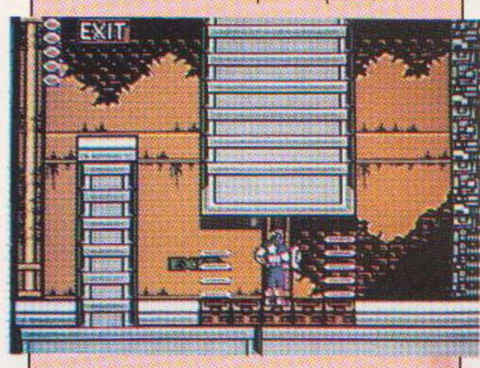
Continues

Conseguir nove continues é moleza! Quando o Capitão América estiver em Richmond, ele encontrará uma sala protegida por laser. Espere o laser baixar e entre. Dentro o herói encontrará 1 UP. Após pegar a vida aperte o Start e selecione a opção Return. Repita a operação até completar nove continues.



Laser

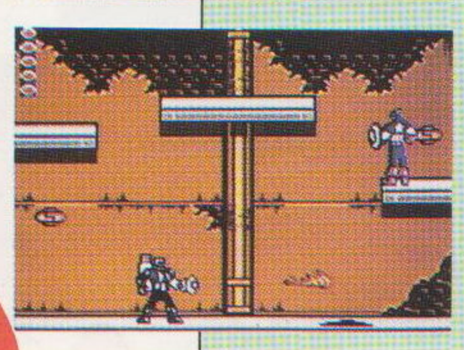
Na saída de algumas fases o herói terá de enfrentar os raios laser. Cuidado: caso você encoste neles, o Capitão América perde uma vida. Fique esperto!



Inimigo

O Capitão América encontra sua primeira inimiga em Charleston: a múmia voadora. Fique esperto porque antes da adversária aparecer ela solta rajadas de laser. Use o escudo para se defender e ataque-a com o escudo toda vez que ela estiver no chão. Assim que a múmia começar a atirar, pule na plataforma. Mas fique esperto: quando a adversária voa ela solta tiros. Corra para escapar. Apagar as luzes é mais um golpe baixo da inimiga. Usando esta tática ela fica quase invisível.

Mas o seu desafio ainda não acabou! Alternando fases com o Capitão América, Arqueiro também pode mostrar seu valor e ajudar o herói a resgatar seus amigos. Confira!

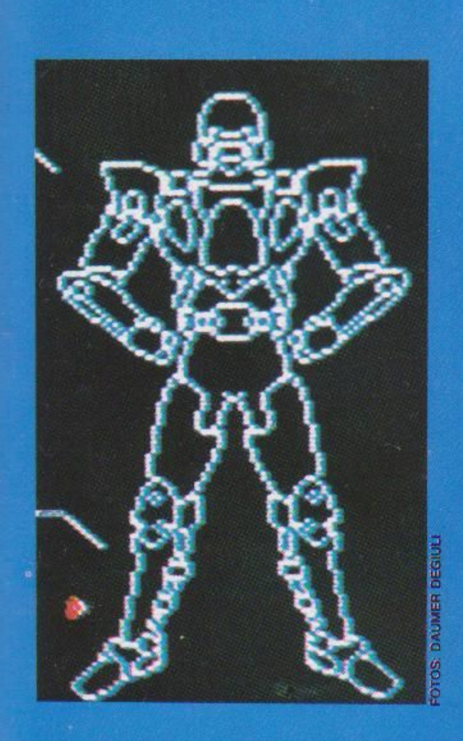


CYBORG HUNTER

ESTRATÉGIA

Master SYSTEM

Você agora é Paladin, um cyborg - ser metade homem, metade máquina - que deve destruir a base de Vipron. O maldoso mercenário deseja dominar o planeta Terra e você precisa impedi-lo. Mas para isso será necessário enfrentar vários inimigos em sete diferentes fases.



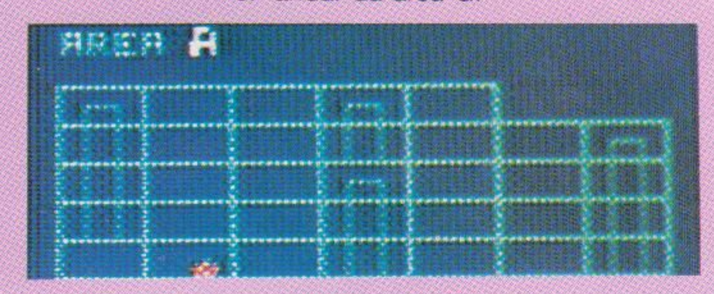
FOTOS: DAUMER DEGIULI

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Activision
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	7
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	6

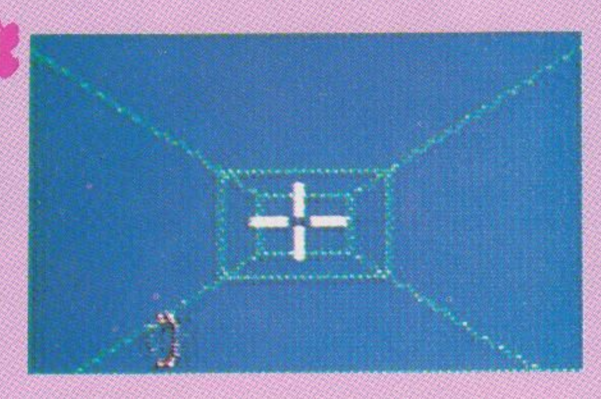
O JOGO

Paladin tem de procurar o inimigo Vipron em sete áreas diferentes divididas de A a G. Cada uma destas áreas tem cinco andares. Todos eles devem ser muito bem vasculhados e os adversários encontrados têm de ser imediatamente liquidados. Vipron espera por você no 5º andar da área G.



RADAR

Sempre que o inimigo estiver próximo, você poderá vê-lo através do sensor que está no canto superior esquerdo da tela. Faça bom proveito dele!



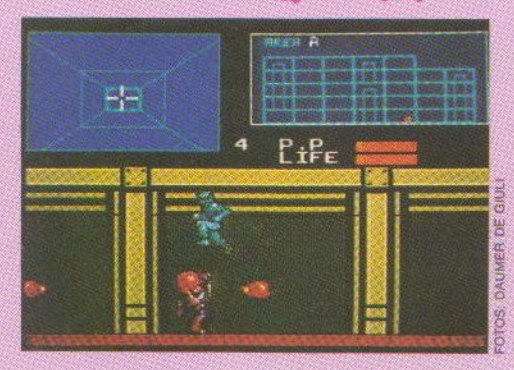
ARMAS

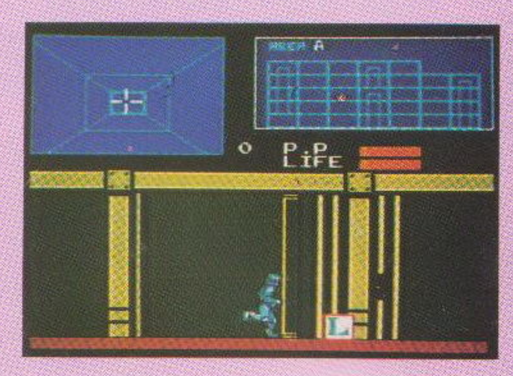
Estas são todas as armas que Paladin pode conseguir neste game.

NORMAL PUNCH
PSYCHO PUNCH
RAY GUN
LIGHT GUN
PSYCHO GUN
BOMB X 9
NORMAL
ID CARD1
ID CARD2
ID CARD3
SHIELD
JET ENGINE

AREA A

Para destruir os sub-chefes desta área, Paladin tem de pular e acertar os inimigos pelas costas. Repita a operação até liquidar com todos.
No 3.º andar, o cyborg vai encontrar um item de energia [L]
O escudo (shield) está no quinto andar. Não deixe de apanhá-lo.





FOTOS: DAUMER DE GIULI



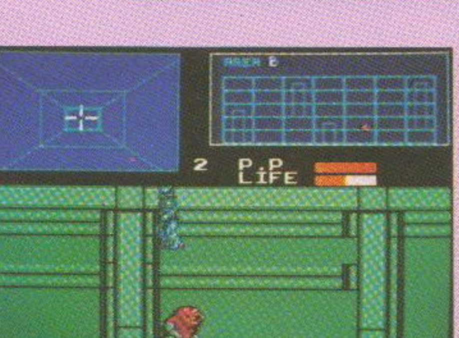
AREA B

Ande na direção dos sub-chefes desta área, sempre distribuindo socos, para detonar com eles. Se Paladin tiver com a Ray Gun fica bem mais fácil. Aperte qualquer botão do joystick 2 para entrar na tela de seleção de armas.

▶ ▶ ▶ ▶ ▶ DICA ◀ ◀ ◀ ◀ ◀

Toda vez que Paladin encontrar um item de força ou energia, ele pode apanhá-lo e voltar a entrar no elevador para pegá-lo novamente. Repita a tática até completar seu nível de vida ou de poder.



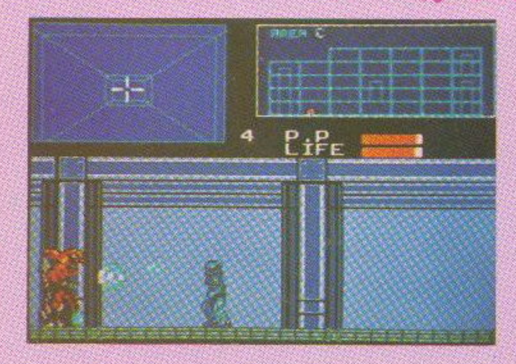


O Jet Engine está no 3.º andar. Com ele Paladin pode voar.

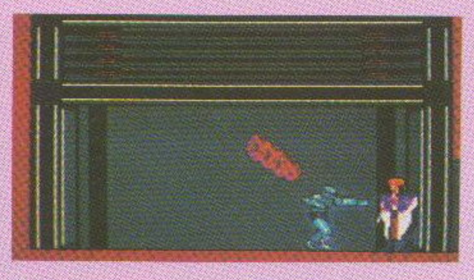


No 5.º andar, você pode encontrar a Ray Gun, uma arma superpotente.

AREA C



Use a Psycho Punch para derrotar o sub-chefe desta área e será moleza.
O chefão desta área é Cytra e ele está lhe esperando no 5.º andar. Destrua-o usando uma bomba para enfraquecê-lo. Agora ataque com socos e em pouco tempo ele estará vencido. Mas muito cuidado com seus tiros espirais. Abaixe-se para escapar.



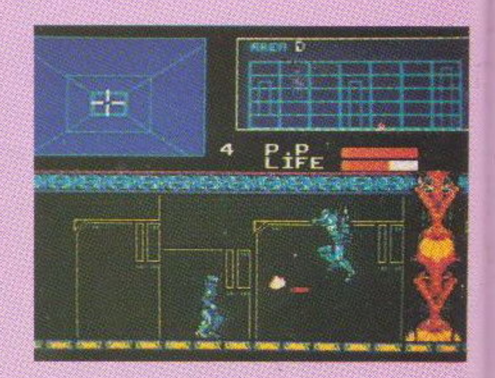


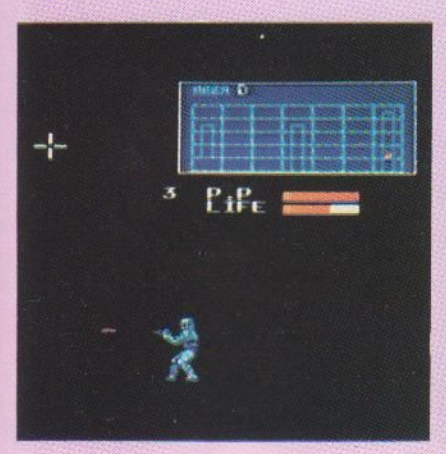
Assim que acabar com Cytra, Paladin ganha um cartão para continuar a aventura. Sem o cartão é impossível entrar na Area D.



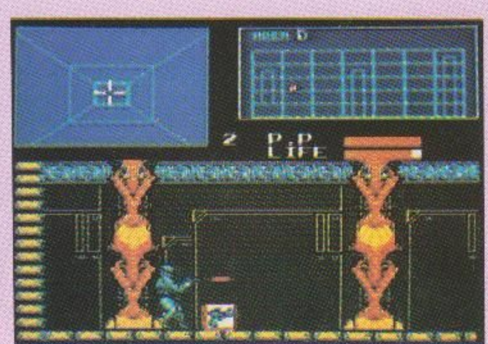
AREA D

Este é o sub-chefe desta área. Fique esperto para escapar de seus tiros. Acabe com ele distribuindo tiros com a Ray Gun ou com a Light Gun. Usando estas armas você destrói o tiro inimigo e ainda o atinge.





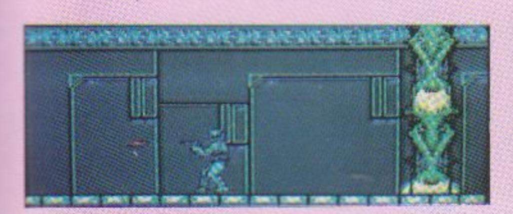
No 2º e no 5º andar, Paladin vai precisar da Light Gun para iluminar as partes escuras. A Light Gun está esperando por você no 3º andar.





Paladin encontra a Psycho Gun no 5º andar. Esta é a arma mais poderosa do game.

AREA E





O 1º e o 3º andar desta área também estão escuros. Use mais uma vez a Light Gun e Paladin estará livre do problema.
A melhor arma para detonar com o sub-chefe é a Psycho Gun. Atire sem pena e o inimigo já era!
Gastar é o inimigo desta área. Detone com ele usando uma bomba para enfraquecê-lo e atire com a Psycho Gun até derrubá-lo de uma vez.

Assim que destruir Gastar, Paladin ganha mais um cartão para mudar de fase.

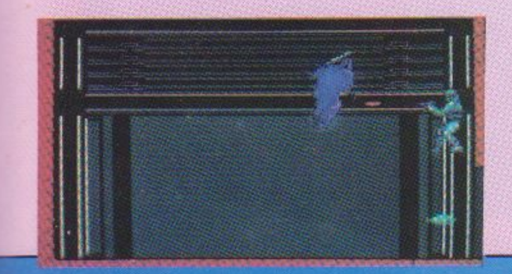


AREA F

Andando para o lado direito, Paladin encontra o primeiro sub-chefe desta área. Atire assim que ele sair do chão.



O inimigo-chefe desta área está esperando por Paladin no 5º andar. Atire em Swordsman com qualquer arma. A sua melhor posição de ataque é no canto superior direito da tela, com o Jet Engine, claro! Paladin ganha o último cartão do game, que permite que ele entre na area G.



AREA G

Para alcançar os sub-chefes, Paladin tem primeiro de ficar esperto e pular ou passar por baixo das armadilhas. Cuidado para não ser pego.



Para destruir os sub-chefes, use a Psycho Gun atirando sem parar. Cuidado com os monstrinhos que o inimigo solta. Acabe com eles detonando socos.



Finalmente Paladin encontra Vipron, o inimigo final do game. Use o Jet Engine e a Psycho Gun para atacar. A melhor tática é descer somente quando o inimigo estiver no canto da tela. Seja esperto e Vipron já está no papo!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

THE END

GAME GEAR



Você acaba de entrar numa nova dimensão ''mutcho loca''. O governante deste horripilante mundo é o misterioso Gamma, representante das forças do mal e seu maior adversário neste game. Antes de enfrentá-lo muitas águas vão rolar, mas você pode contar com a preciosa ajuda da Esfera de Poder — uma indestrutível bola de fogo, capaz de derrotar os terríveis monstros, que com certeza, vão atravessar seu caminho.



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	Não fornecida
FASES:	8
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	6

Usando os rebatedores, você consegue controlar o jogo. Arrume-os ① do jeito que você achar melhor. Na forma de concha...

FOTOS: DAUMER DEGIULI

...em paralelo...

...ou até mesmo em triângulo.

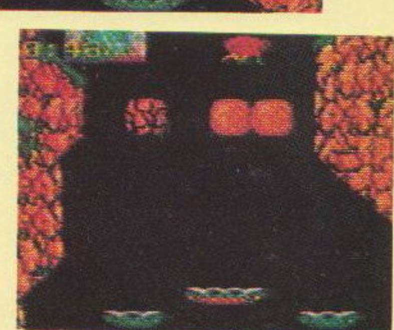


SELECT GAMES

NORMAL GAME

TIME TRIAL

Você pode escolher em que fase deseja jogar. Para isso é só entrar na tela Select Games e escolher a forma Time Trial.



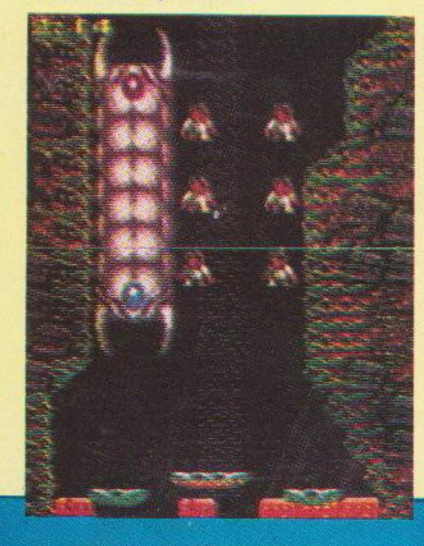
Fique esperto na hora de destruir estes blocos. Na primeira vez que a esfera de poder bate, eles racham. Somente na segunda vez é que eles são destruídos.





Ih... agora é problema! A esfera fica batendo de um lado pro outro, na horizontal, sem parar e você perdeu o controle da situação. Para sair dessa levante um pouco a plataforma central e você consegue mudar a direção da bola. Muito manha!

Seja esperto e faça com que a esfera de poder entre dentro da taturana. Você vai ficar lotado de pontos.



Para mudar de fase, o jeito é encaixar a esfera no buraco que está no alto da tela.



Já quando a esfera começar a andar para os lados, o ideal é usar a plataforma em concha.



PRINCE OF PERSIA

Mais uma versão deste fantástico game, agora para o seu Game Boy. E, claro, não fica nada a dever para as outras. O game é muito parecido com a versão para computadores PC, e tem exatamente os mesmos movimentos daquela versão. Você deve salvar a princesa das mãos do maligno Jaffar, um grão-vizir malvado. E, para isso, deve percorrer diversos andares de um castelo, em 12 fases. O segredo aqui é dominar os comandos do príncipe. Assim, você escapa das armadilhas. Resta ainda encontrar o caminho certo de cada andar, mas isso é com você, pois senão o game perde a graça.

RAIO-X

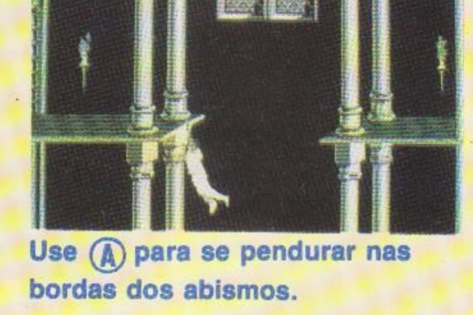
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Virgin Games
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	12
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	9



FOTOS: NORBERTO MARQUES

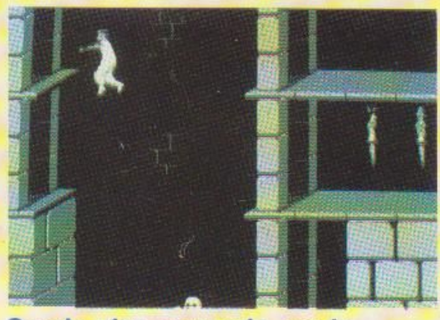
O príncipe, se estiver imóvel, pode saltar abismos de duas lajotas (B). Agarrando-se na borda, pode saltar até três lajotas.

MOVIMENTOS



Use (A) para se pendurar nas bordas dos abismos.

Apertando (A) e direita ou esquerda o príncipe anda passo a passo, e não cai nos abismos. Ele também passa os espetos tranqüilamente.

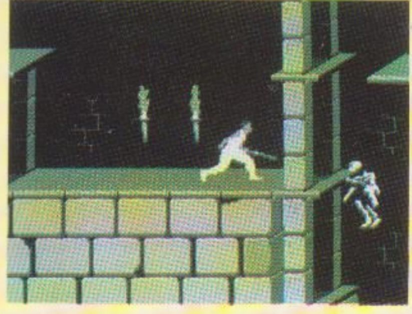


Se ele vier correndo, pode saltar até três lajotas, ou quatro se agarrar as bordas.

LUTAS

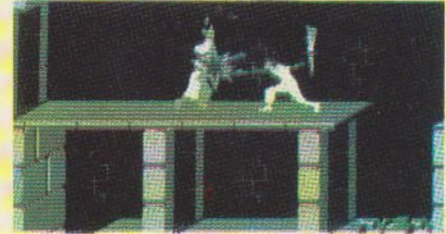


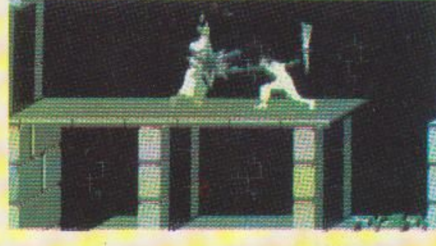
Para lutar, esta técnica não falha: quando o adversário for dar uma espadada, aperte ↑ Imediatamente, aperte (A) para atacar. Repita isso até vencer a batalha.



CAVEIRA

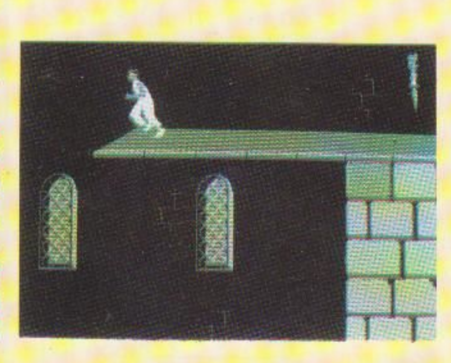
Esta caveira da terceira fase dá trabalho. Ela é imortal. Você deve empurrá-la para o abismo!



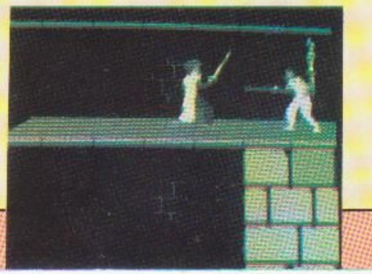


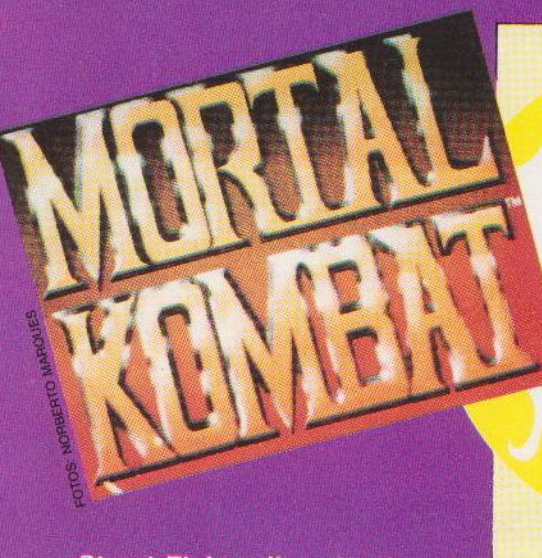
MÁGICA

Na décima segunda fase, há um truque: aqui, quando você pensa que tudo está acabado... É só correr para a esquerda. Surpresa: o chão vai aparecendo! Não salte, ou você cai!



Agora é só enfrentar Jaffar!



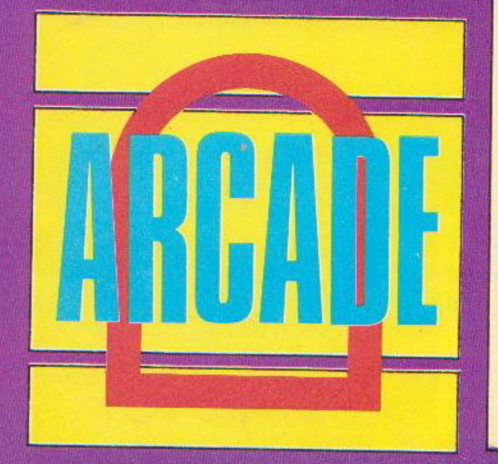


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Street Fighter II acaba de ganhar um forte concorrente nos arcades: Mortal Kombat, um game de luta simplesmente demais. A novidade foi trazida pela Playland de São Paulo, e está rolando no Shopping Center Norte, em São Paulo (SP). E promete se espalhar rapidinho.
E o motivo é simples. Totalmente programado com imagens digitalizadas, a animação apavora. Só a história não tem novidade nenhuma. A bela Chun Lao (uma gata...) foi capturada, e oito lutadores irão se desafiar nas lutas de Kung Lao para conseguir salvá-la. Goro, um ser meio homem meio dragão, é imbatível neste tipo de luta há 500 anos e você tem de encará-lo para reaver a garota.

RAIO-X

TIPO: Luta
FABRICANTE: Midway
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2



Lutadores

Conheça os três melhores lutadores deste game e aprenda seus golpes.



Sonya





Sonya é a única mulher do grupo. Bastante ágil, a "interessante" lutadora tem a manha de detonar com os inimigos. Seus tiros tipo ondas laser são de arrasar. ←→←→ soco fraco

Sonya tem também uma poderosa voadora que sobrevoa os inimigos. ←→←→ soco forte

Usando este golpe, ela consegue se movimentar rapidamente e surpreender os adversários. A lutadora ainda agarra (chegar perto do inimigo e soco fraco) os inimigos e os joga, como a chinesinha Chun-Li de Street Fighter II.



Scorpion

O golpe mais poderoso de Scorpion é o arpão, que ele atira de longe contra os inimigos (dois toques para trás e soco fraco). Somente Scorpion e Sub-Zero conseguem sair de um canto da tela em direção ao lado oposto (diag. para baixo e lado oposto ao adversário, mais soco forte), como num passe de mágica, já dando um soco no adversário.

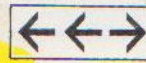
Raiden

Raiden é poderoso: ele solta raios contra os adversários.

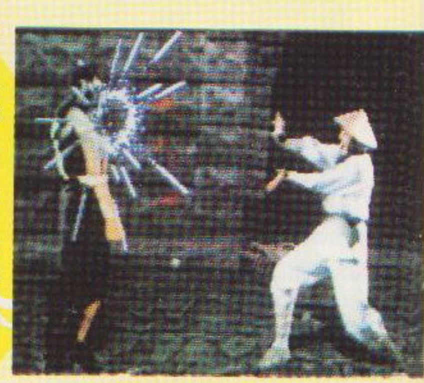


soco fraco

O lutador também "voa" em cima dos inimigos, derrubando-os.



soco forte



Conheça ainda



Sub-Zero

que tem a manha de congelar os inimigos.

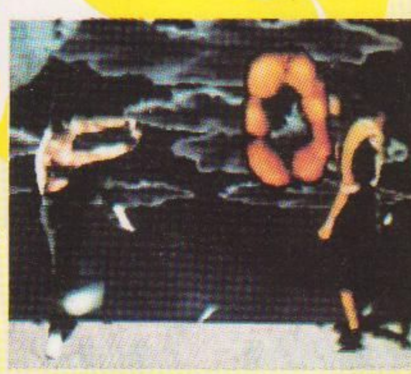




Liu Kang

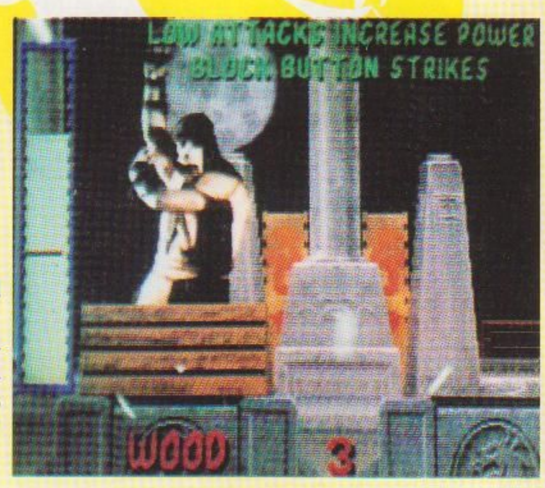
suas poderosas voadoras...

...e suas bolas de fogo.

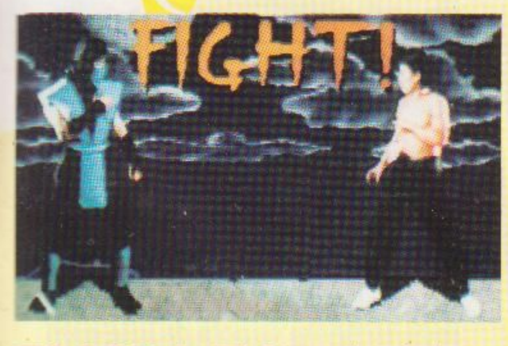


Teste de Força

E que tal aproveitar a onda de brigas para testar sua força, quebrando as tábuas de madeira?







Finish Him

A frase FINISH HIM aparece na tela toda vez que você estiver prestes a detonar com o inimigo. Aí é só mais um soquinho e o adversário já está no papo.

FIQUE ESPERTO



Quando a luta estiver acontecendo no alto do prédio, muito cuidado. Se o último golpe for um soco certeiro, o lutador cai prédio abaixo e acaba sendo espetado. Repare que muitas cabeças já rolaram por aqui.

Sangue

Este jogo é sanguinário. A cada golpe que um dos lutadores recebe, muito sangue voa pela tela. A violência é um dos pontos altos do game.







STREET FIGHTER II
(Super Nintendo)

Aí vai um truque para você conseguir lutar contra o mesmo personagem, da mesma cor, só que controlado pelo computador.

Ken vs. Ken da mesma cor

Comece um jogo para 1 jogador, mas com os dois controles conectados ao console. Quando aparecer a opção de escolher o lutador, ilumine Ryu, mas não aperte nada. Deixe o computador escolher Ryu para você (é só esperar um pouco).



Você será automaticamente enviado para o estágio de Ken. Quando isso acontecer, aperte *Start* no controle 2. De volta ao estágio de Ken, sente e espere. Não aperte nada.



Depois de 4 rounds de empate, aparecerá a cara de Ryu derrotado e a contagem regressiva para recomeçar. Aperte *Start* no controle 2. A tela mostra somente Ken na posição do jogador 2.



Agora, pressionando novamente Start no controle 2 você inicia a luta contra o mesmo Ken, e da mesma cor, só que controlado pelo computador. Cuidado para não se confundir (afinal, você é o jogador 2!) e boa luta!





FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI



Se você tiver colocado o segredo de jogar contra o mesmo personagem, o truque também funciona, mas os dois Kens aparecerão azuis. Demais!



Terminada esta primeira luta, o game volta ao normal e você poderá jogar sem problemas. Só que Ken não lutará mais contra Ryu em todo o resto do game, e o primeiro estágio de bônus aparece somente depois da luta com o primeiro chefe (M. Bison, no cartucho japonês, ou Balrog no cartucho americano). Tente mais esse truque chocante de Street Fighter II!

AFTER BURNER II
(Mega Drive)

Este truque dá a você a oportunidade de escolher qualquer estágio do jogo. Na tela de apresentação aperte e segure os botões A, B e C. Pressione **Start** e pronto: é só escolher o nível desejado.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

VICE: PROJECT DOOM
(Nintendo)

Quando o logotipo **American Sammy** aparecer, aperte e segure o botão A no controle 1 e aperte **Reset**. Mantenha o botão A do controle 1 apertado e aperte A no controle 2 quando o logotipo **American Sammy** reaparecer. Pronto! Com o direcional para cima e para baixo você pode escolher o estágio desejado! Pressione então A para começar o jogo.

TINY TOON
(Game Boy)

Você pode acumular quantas vidas quiser neste game. Para isso, entre na primeira fase de bônus da segunda parte da primeira fase. No **Race Game** escolha apostar corrida com Sweetie Bird e pague os $10 de tarifa. Cada vez que você vence Sweetie, você ganha uma vida. Continue correndo contra ele até ficar sem grana. Aí, saia da sala e deixe seu personagem morrer. Recomece tudo: ganhe mais dinheiro e aposte corrida novamente com Swettie. Mas atenção: só deixe seu personagem morrer se você tiver acumulado pelo menos duas vidas nesta brincadeira!

VALIS III
(Mega Drive)

Para escolher qualquer estágio nesse game aperte simultaneamente os botões **A**, **B**, **C**, para cima e **Start**. Faça isso durante a tela de apresentação, e a tela vai mostrar um mapa da área. Com o direcional é só escolher a área desejada e pressionar **Start** para jogar. Bico!

JOE & MAC
(Super Nintendo)

Há um truque superlegal para ganhar quantas vidas forem possíveis neste game. Para isso, entre em qualquer fase que você já tenha terminado — e na qual você sabe onde está a vida escondida. Pegue-a. Agora, é só sair (pressione **Start** e depois **Select**) e entrar novamente. Manha, não? Esta dica funciona também para recuperar energia ou até mesmo uma arma perdida!

ROBOCOP 3
(Super Nintendo)

Na segunda fase, não destrua aquele robô grandão que aparece perto do final. Fique atrás dele e espere. Um garotinho vai ligá-lo. Quando ele se movimentar, fique sempre atrás dele, acompanhando seus movimentos. O robô vai detonando os inimigos e abrindo o seu caminho.

Fábio Franco Puga
São Paulo, SP



MEGA MAN II
(Game Boy)

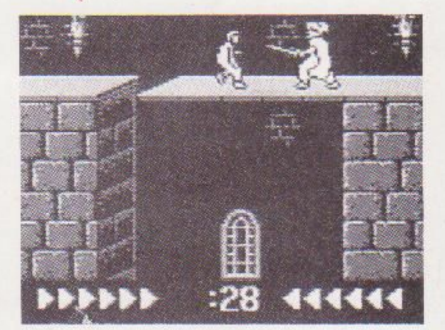
Aí vão algumas senhas para este game. Confira!

Air Man: **A2, B1, B3, B4, C3, D2, D4**
Clash Man: **A2, B1, B3, B4, C3, D1, D2, D4**
Metal Man: **A2, A3, B1, C3, D1, D2, D4**
Wood Man: **A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4**
Hard Man: **A1, B3, C1, C2, D1, D4**
Magnet Man: **A3, A4, B1, B3, C1, C2, C4, D1, D3**
Top Man: **A1, A3, A4, B3, C1, C2, C4, D1, D3**
Needle Man: **A1, A3, A4, B3, C1, C2, C4, D1, D2, D4**

PRINCE OF PERSIA
(Game Boy)

Aí vão os **passwords** das 12 fases deste game:

- Fase 2 - **00765075**
- Fase 3 - **36664765**
- Fase 4 - **99116015**
- Fase 5 - **53004005**
- Fase 6 - **46308135**
- Fase 7 - **65903195**
- Fase 8 - **13807185**
- Fase 9 - **25432654**
- Fase 10 - **92731644**
- Fase 11 - **80637674**
- Fase 12 - **56135664**



SOL-DEACE
(Mega Drive)

Você pode conseguir seleção de fases, 99 naves e até **slow-motion** (câmera lenta). Veja como:

Seleção de fases - Na tela de apresentação, aperte **A, B, C, A, B, C, B, C, B, A, START**. Entre então no **Configuration Mode** e vá até a opção **Start**. Agora é só escolher a fase!

99 naves - Ainda no **Configuration Mode**, vá até a opção **Mode** e aperte o direcional para a direita até aparecer a opção **MY99**. Pronto, você já tem 99 Sol-Deaces de reserva!

Câmera Lenta - É só pausar o jogo e apertar qualquer botão de tiro. O jogo se movimenta só enquanto o botão estiver apertado. De acordo com a velocidade com que você pressionar o botão, o jogo "rola" na tela, mais rápido ou mais devagar. Agora, é só detonar!

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS
RECORDS

Aí, galera! Os feras continuam detonando, e as cartas com recordes não param de chegar aqui na redação de VIDEOGAME. Para sacar se o seu desempenho está legal, é só dar uma espiada nesses feras e comparar com a sua pontuação. Para participar é só mandar uma foto com a pontuação de qualquer jogo, ou, se o jogo não tiver pontos, com a tela do final. Escreva no verso da foto o nome do jogo, o sistema e sua pontuação. Agora, é só caprichar!

NINTENDO

MANIAC MANSION - Augusto Merrmann Batista - Terminado
MEGA MAN IV - Alexandre Ferraz e Almir de Paula Dias - Terminado
NINJA GAIDEN III - Paulo Aparecido Zeferino - 999.900
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III - Rodolfo Possuelo e Eric Cavalcanti - 999.900
WOLVERINE - Fábio Jerônimo da Silva - 124.700
TWIN BEE - Paulo Aparecido Zeferino - 367.000
BART VS. THE WORLD - Rodolfo B. Possuelo e Eric Cavalcanti - 9.999.999
DUCK TALES - Jader Luís Da Cas - 17.220.000



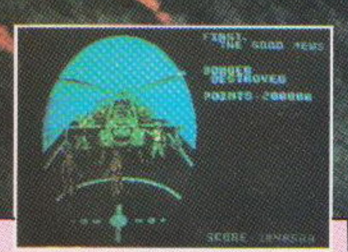
SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART / Special 100cc - Rodolfo B. Possuelo e Eric Cavalcanti - Terminado
STREET FIGHTER II - Rodolfo Possuelo e Eric Cavalcanti - 9.999.999
BATTLE BLAZE - Bruno P. Guerra - 860.000
FINAL FIGHT - Ricardo Hara - 4.229.300
JOE & MAC - Fábio H. Pitanga - 999.900
PIT FIGHTER - Bruno P. Guerra - 1.821.500
TMNT IV - TURTLES IN TIME - TIME TRIAL - Sandro P. Guerra -
Alleycat Blues - 0'53''82
Big Apple - 0'39''83
Prehistoric Turtlesauras - 1'01''74



MASTER SYSTEM

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO - Arcrishiman Bassani - 1.780.420
SONIC THE HEDGEHOG - Windson Silva Mateus - 948.000
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION - Maurício Grohmann - 999.990
COLLUMS - Luciana Marinho de Carvalho - 2.254.680
FORGOTTEN WORLDS - Luís Antonio Burim - 3.841.000
ASTERIX - Giancarlo Mazzoni Pinheiro - Terminado
R-TYPE - Roberto Kaida - 1.054.400



MEGA DRIVE

DESERT STRIKE - Sergio Ricardo de Assis - 3.040.500
AYRTON SENNA'S GP - Almir Júnior Silvio Renato de Assis - 160
AFTER BURNER II - Sérgio Natário Coimbra - 20.409.640
BARCELONA '92 - 100m RASOS - Leonardo Allen Wilczek - 9'83''
GOLDEN AXE II - Sérgio Ricardo de Assis - 983.00
PIT FIGHTER - Equipe Thunder Game - 2.287.420
QUACKSHOT - Rodolfo Buffone Possuelo - 99.999.500
TOEJAM & EARL - Lucas Pereira Lima - Terminado
TAZMANIA - Rodolfo Possuelo e Eric Cavalcanti - 12.389.595



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis, Alan Gonçalves Campos
Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Comp sição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Marcos Barros
Representantes SP:
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Tony B. Simões, Gilberto Branco e Salomão Politanski.
Coordenadora: Ulla Schöffel
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-040 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Margraf, Marprint, Pre-Press, Fotoline e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: CLY

ANER

DEZEMBRO/92